O MELHOR DE GAMEPRO

NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY ■ MULTIMÍDIA ■ ARCADES

GAMEPOWER

NOVA CULTURAL

NINJA WARRIORS
FRIOS COMO AÇO

MEGAMAN X
USE A ARMA CERTA

SNES TRUCIDA

Soccer Kid, Dragon Quest I.II, Choplifter 3, Super Metroid, Inspector Gadget, Ranma 1/2, Chester Cheetah 2, Ardy's Lightfoot, Dragon Ball Z 2

GamePlus
A MAIOR FEIRA DE ELETRÔNICOS DO MUNDO

NES - TUDO O QUE VOCÊ VAI VER EM 94

MORTAL KOMBAT 2: NOVAS FATALIDADES

FEVEREIRO 94 - Nº 20 CR$ 1.600,00

20

9 770104 201009

DO CARTUCHO DE VIDEOGAME PARA SUA CAMISETA E BERMUDA !

TM & © 1993 CAPCOM CO.
DIREITOS CEDIDOS POR:
CHARACTER COMERCIO E SERVIÇOS LTDA.
FONE: (011) 814-4965

STREET FIGHTER II'

ATENÇÃO:
APENAS A BALI WAVE ESTA AUTORIZADA A PRODUZIR CAMISETAS E BERMUDAS COM OS PERSONAGENS DE STREET FIGHTER II

Era só o que faltava.
A BALI WAVE acaba de trazer, das telas de videogame, os maiores lutadores de todos os tempos, para bermudas e camisetas, com os heróis (e vilões) de STREET FIGHTER II.
Para conhecer o uniforme que o jogador tem de usar passe em uma das lojas LKC relacionadas abaixo.

LKC - O QUE ERA LEGAL FICOU AINDA MAIS !

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave
LKC SÃO PAULO - MOOCA
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981
LKC GUARULHOS - SP
R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Otto Unger, 158- F: (011) 469-9125
LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192
LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929
LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204- F: (021) 204-0798/2589
LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR
R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969

LKC POUSO ALEGRE - MG
P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198
LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 21- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083
LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1.677 - F: (091) 222-4190/225-1870 (FAX)
LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171
LKC FORTALEZA -CE
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545
LKC JOINVILLE - SC
R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX
LKC CAXIAS DO SUL - RS
Shopping Pratavieira, Lj. 27- F: (054) 223-1793
LKC PORTO ALEGRE - RS (NOVA)
Av. Carlos Gomes, 2119 - F: (051) 338-1055
LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA)
Estrada União e Indústria, 10035

CAPCOM

DISTRIBUIDOR AUTORIZADOS DE PRODUTOS CAPCOM
LKC
VÍDEO DO BRASIL
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Tel : (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO -SP

BALI WAVE
Rua Galeno de Castro, 1[illegible]
Fone: (011) 246-3374

GAMEPOWER

TOQUE DO EDITOR

BRASILEIROS E BRASILEIRAS,

Enquanto a CPI se vira, nós trampamos dobrado para levar nosso compromisso cívico: manter o leitor informado das últimas novidades em videogame. Começamos o ano com uma edição completa. A capa é *Ninja Warriors*, um side-scrolling para SNes no estilo de *Shinobi*. Fomos na fonte (o Japão!) descolar o *Mega Man X*, um jogo mais disputado que táxi em dia de chuva. *Mortal Kombat II*, o arcade, marca presença. Fãs dos esportes vão adorar os 4 títulos selecionados. E o Game Boy da GP tá a todo gás: *Batman Animated Series*, baseado no original de Bob Kane. Mostramos o verdadeiro renascimento do Nes, num preview com 30 lançamentos da feira de Las Vegas. GamePlus, Telamania, Bit, trazem a tecnologia de ponta em entretenimento e multimídia a suas mãos.

SUMÁRIO

SNES

DRAGON QUEST I,II	8
SUPER METROID	10
RANMA 1/2	11
NINJA WARRIORS	12
INSPECTOR GADGET	14
SOCCER KID	16
MEGAMAN X	18
SPORTS GAMES	22
CHOPLIFTER 3	24
CHESTER CHEETAH 2	28
ARDY'S LIGHTFOOT	30
DRAGON BALL Z 2	32
TURTLES - TOURNAMENT FIGHTERS	34

NES

LAS VEGAS	42

G.BOY

BATMAN - THE ANIMATED SERIES	40

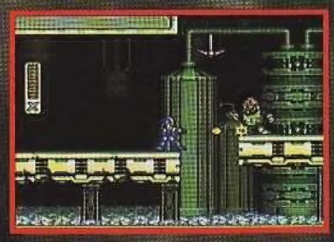
OUTROS

CARTAS	4
TELAMANIA	6
POWERDICAS	36
ARCADE - MORTAL KOMBAT 2	38
GAMEPLUS	44
POWER CLUB	48
BITMANIA	50

Capa: *Ilustração de Roko*

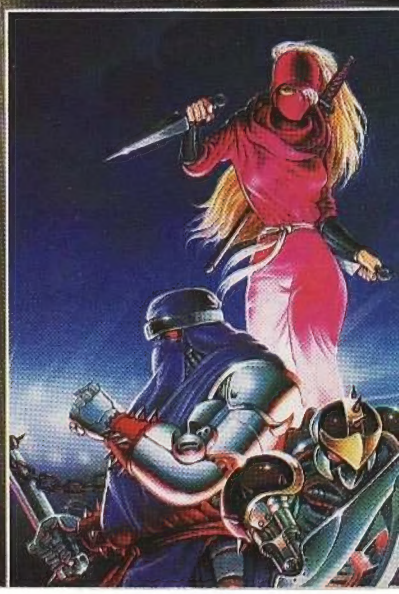
38 *Mortal Kombat II, com novos golpes fatais*

28 *Chester Cheetah comanda a sessão de diversão*



18 *Megaman X é tudo o que você poderia esperar e mais*

16 *Soccer Kid, um craque desfila pelo mundo*



Marjorie Bros
A musa do videogame anda muito ativa. Traçou implacavelmente Choplifter, o clássico que a fez relembrar seus tempos de menina. Depois se atracou com Megaman X e só largou para escrever uma matéria fantástica, cheia de toques e dicas. Manda beijos para todos.

Lord Mathias
Cheio de samba no pé, Lord andou treinando pesado para encarar a bateria da Mangueira e em seguida se juntar aos manos do Olodum, em Salvador. Animadão desse jeito, ele arrepiou nos jogos de esporte e em Chester Cheetah, com bom humor e muito capricho.

Baby Betinho
O editor teve que buscá-lo num arcade da cidade, onde estava encarando centenas de desafiantes em Mortal Kombat II, do qual fez a cobertura. Na redação, se incumbiu de destrinchar Dragon Ball Z II. Mandou avisar que vai passar o carnaval detonando nos arcades.

Marcelo Kamikaze
Anda até meio aéreo devido à sobrecarga de trabalho. É 3DO, é Amiga CD 32, inovações tecnológicas de todo tipo que chegam à praia do videogame que o japa mal e mal conseguiu tempo para se dedicar a Ranma 1/2 e Dragon Quest I.II, o que realizou com a habitual competência.

CARTAS

VIDEOGAME-FUTUROLOGIA

E aí pessoal, numa boa? A ***GP***, na minha opinião, é a melhor do país. Há previsão dos seguintes lançamentos para Nes: **Mortal Kombat**, **Fatal Fury**, **Super Double Dragon**, **Turtles (Mutant Warriors)** e **Get The Girl**?

Filipe Rocha Garcia
São Paulo - SP

*MB: Desta lista só sabemos, com certeza, que o **TMNT (Turtles)** já saiu. **Fatal Fury** está confirmado. Quanto ao restante só consultando um profeta tipo Nostradamus para descobrir, porque a bolinha de cristal da redação foi quebrada por um tal de Bagaça.*

RPG: UMA PROPOSTA DECENTE

Prezado amigo Kamikaze, eu, como você, sou um fissurado por RPGs. Tenho uma proposta decente para te fazer: por que não nos juntamos e abrimos um espaço na revista só para RPG. Gostaria de uma matéria especial sobre o jogo **Fire Emblem** (o de 24 Mega)

Daniel Florence e André Paulino
Campinas - SP

*MK: Daniel, talvez você não saiba, mas fazem cinco meses que estou tentando convencer o editor da necessidade de uma seção só para RPG. Mas, como este estilo de jogos ainda não foi devidamente introduzido no Brasil, nos contentamos em publicar somente os títulos realmente matadores. Acredito que num futuro próximo essa seção terá uma melhor aceitação pelo público. Quanto ao **Fire Emblem** foi lançado recentemente lá fora e, estou pra descolar o cart para uma matéria chocante. Vê se aguenta firme, chegado!*

BABY DESAFIO

Alô! Sou fanático pela revista e pelos críticos. Tenho dúvidas sobre alguns jogos. Quando sai **Mortal Kombat 2** para arcade? O Super Nintendo tem capacidade para rodar carts como **Super Street Fighter II**, **Samurai Shodown**, **Fatal Fury Special**, **World Heroes 2**? E o Baby é tão bom assim, tem algo que comprove?

Glauber Xavier Mieres
Campo Grande - MS

*BB: Que tipo de prova você quer? Não basta meu currículo? Pena que você não pode vê-los. Ia babar. O Arcade de **MK 2** já saiu no exterior! O mistério é quando chega ao Brasil. O SNes poderá rodar versões de **Samurai Shodown** e **World Heroes 2**, que não estão confirmados para Nintendo. **Fatal Fury Special**, está pintando para o sistema. Maiores informações em breve.*

NOSSO STREET DE TODO DIA

Porque vocês não fazem uma matéria bem detalhada, com fotos do livro "Complete File Street Fighter II" de uma vez por todas . Sei que na edição nº 12 saiu uma matéria sobre este Game Book, mas sou muito fissurado por este jogo e para mim é muito importante ter mais informações sobre ele.

Luiz Eduardo
São Paulo - SP

*BB: Para fazer uma matéria mais completa teríamos um problema enorme com os direitos autorais. Mas que tal um super especial do **Street Fighter II**, em português, com ilustrações e textos completíssimos como no livro? Esse nós já lançamos e basta procurar nas melhores bancas de revistas do país para você ter uma idéia mais completa sobre o assunto!*

QUEM JOGA SABE

"O que eu mais gostei da *Gamepower*, desde o primeiro número, é a forma simples e direta adotada de se explicar sobre os lançamentos e dicas especiais."
Leandro Henrique
Franca - SP

"Essa revista é D+, mata a pau todas as outras. Basta abrir o número 18 e constatar o nível."
Fabrício E. Silva
Porto Alegre - RS

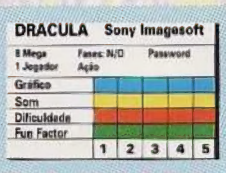
Adorei todas as novidades.
Nota (de 0 a 10) - 1000... Beijos para a Marjorie
Porrada para o Baby! Muito som para o Lord!
E Kashima Antlers* para o Kamikaze
*** Time do Zico e Alcindo no Japão.**
Gabriel Luis Santos Teykal Velloso
Brasília - DF

DÚVIDAS E SUGESTÕES

Olá pessoal da ***Gamepower***, adorei aquela matéria sobre **Clay Fighters** para SNes. Gostaria que fizessem uma de **Mega Man X**. Vocês tem previsão de quando vai sair o novo **Battletoads**? Que tal algumas sugestões de posters: **Bart Simpsom**, **Tartarugas Ninjas**, **Mega Man** e **Battletoads**?

Denis Rogério Fontes
Monte Aprazível - SP

*MK: Um abração para a moçada de Monte Aprazível. É o seguinte, Denis, a matéria que você tanto quer do **Mega Man X**, coincidentemente, está na pauta para a próxima edição. O **Battletoads** para SNes já saiu na **Gamepower** nº 13. Anotamos todas as suas sugestões para posters. Quem sabe no próximo número.*



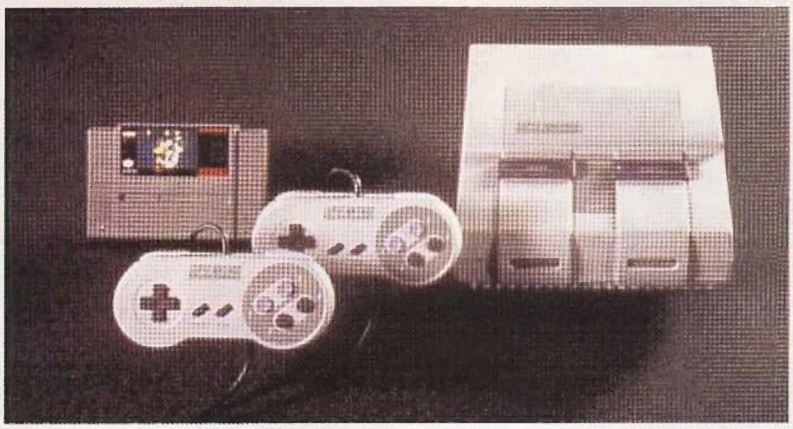
A FICHA TÉCNICA DA GAMEPRO... ...E A NOSSA

A ***Gamepower*** conta agora com 2 fichas técnicas. A das páginas importadas da ***Gamepro*** é dividida em 5 categorias diferentes: gráficos, som, controle, diversão e desafio, com notas que variam de meio em meio ponto, de 1 a 5. A ficha da ***GP*** também passou por modificações e agora tem avaliações de 0 a 5 pontos.

A revista é sua! Dê a sua opinião. Escreva dizendo o que você achou das novidades todas!

GAMEPOWER
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - São Paulo

OS MELHORES JOGAM AQUI !



A LKC VÍDEO DO BRASIL acaba de se tornar uma empresa autorizada para venda e distribuição dos produtos PLAYTRONIC / NINTENDO para locadoras e revendas de todo Brasil.
Isto significa que a partir de agora, em todas as lojas da LKC, você encontrará a qualidade que só os produtos fabricados no Brasil e que são garantidos pela PLAYTRONIC possuem.
A partir de agora, para comprar um produto NINTENDO legal, basta ligar para a loja LKC mais próxima de você.

LKC: O que já era legal ficou ainda mais !

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave

LKC SÃO PAULO - MOÓCA
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981

LKC GUARULHOS - SP
R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Otto Unger, 158- F: (011) 469-9125

LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929

LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204- F: (021) 228-4040

LKC FOZ DO IGUAÇÚ - PR
R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969

LKC POUSO ALEGRE - MG
P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198

LKC BRASÍLIA - DF
SQLN 21- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1.667 - F: (091) 222-4190/1414

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA -CE
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC JOINVILLE - SC
R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX

LKC CAXIAS DO SUL - RS
Shopping Pratavieira, Lj. 27- F: (054) 223-1793

LKC PORTO ALEGRE - RS (NOVA)
Av. Carlos Gomes, 2119 - F: (051) 338-1055

LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA)
Estrada União e Indústria, 10035

Nintendo
PLAYTRONIC

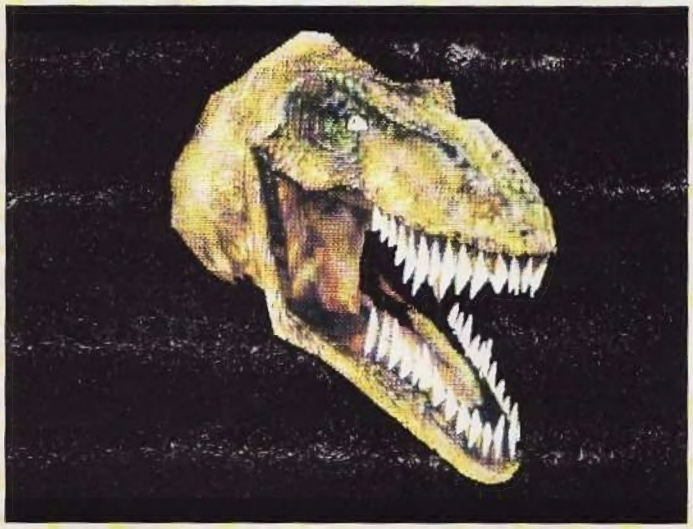
THE Best play Here
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

LKC
VÍDEO DO BRASIL
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Tel : (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO -SP

TELAMANIA

OS INCRÍVEIS PODERES DO PS-X, O 32 BITS DA SONY

À esquerda uma imagem existente com o dinossauro de boca fechada e, abaixo, o bichinho (em outra imagem já criada) resolve mostrar o sorriso

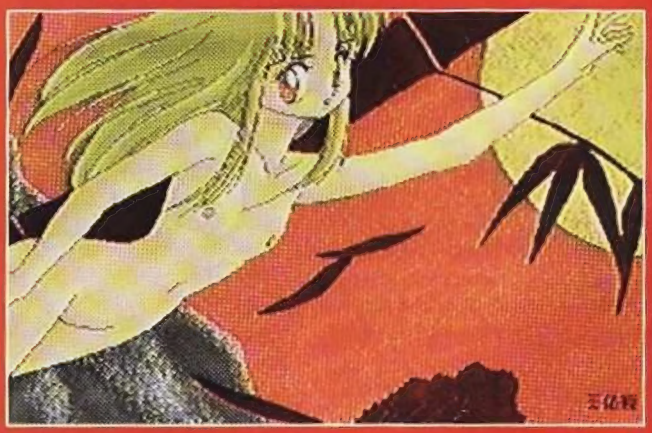


A partir dessas duas imagens, o aparelho é capaz de fazer o dino com o jeitão que você vê à direita

Você deve estar lembrado do PS-X, o videogame de 32 bits da Sony, que foi publicado na ***Gamepower*** passada. Agora vai ficar sabendo, na prática, o que todas aquelas especificações são capazes de fazer. Temos aqui a cabeça de um dinossauro feito de polígonos e aplicação de uma textura (texture mapping). Uma delas tem a boca fechada e a outra aberta. Pois bem, o PS-X consegue criar os quadros intermediários dessa animação, através de cálculos matemáticos. Para deixar qualquer George Lucas de boca aberta e babando! A grande expectativa se refere às aplicações dessa técnica em novos e prováveis jogos. Será que o 3DO logo de cara vai sofrer esse tipo de concorrência?

O EROTISMO INVADE A PRAIA DA PIRATARIA

A tchurma da pirataria resolveu atacar em um ramo que promete dar a maior dor de cabeça para a Nintendo e para os pais mais puritanos: as fitas eróticas. A primeira dessas "fitas" já chegou ao Brasil. Não se trata de um jogo, mas sim de uma coleção de telas de desenhos japoneses, um tanto quanto picantes. No cartucho não se vê o nome do fabricante. Ao ligá-lo você dá de cara com a primeira mocinha em trajes ínfimos. Para mudar de desenho basta pressionar Start. Os desenhos não chegam a ser pornográficos e não assustam mais do que anúncios de disk-erótico, por exemplo. Mas é possível que pintem cenas mais explícitas em outros jogos.



Três exemplos do que os piratas andam fazendo no ramo do erotismo. As telas não possuem nenhuma movimentação e os desenhos têm um forte componente mitológico, com meninas meio animais, meio gente

TETRIS BATTLE GAIDEN

Cada vez mais divertido

Tetris continua dando frutos. Agora a BPS lança mais uma versão que basicamente estimula o duelo. São oito personagens com golpes especiais diferentes. Para usá-los basta possuir cristais que são obtidos quando se apaga uma linha que os contenha. No modo 1 jogador você escolhe um dos oito personagens, enfrenta os outros sete e finalmente se depara com o Dragão que é o chefão do jogo. O clássico continua rendendo grandes frutos.

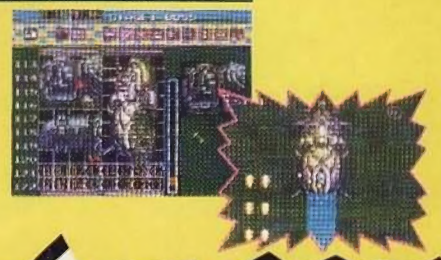
FX TRAX: CORRIDA E SUPER FX

Passar por cima? Não tem problema, é só pisar!

Parece que finalmente a novela está chegando ao fim. Transcorridos 12 meses do lançamento de **Star Fox**, o segundo jogo com o chip Super FX está chegando. Trata-se de um jogo de corrida com muitos polígonos. Muitas retas, curvas, elevados e pistas irregulares. Carros que vão do tipo Fórmula até Big Foots. Ao contrário das primeiras fotos (já exibidas pela ***Gamepower***), que mostravam um jogo frustrante pela pouca sofisticação, as novas imagens demonstram bastante evolução. Os fãs da velocidade podem aguardar ansiosamente, pois **FX Trax** (nome provisório ainda) promete muito.

FAÇA SEU JOGO

Se você está cansado de apenas jogar, o Designemon, da Athena, vai fazer sua cabeça. Já desenvolvido para o Nes o cart chega agora ao 16 bits. Com ele, você pode criar seu próprio jogo de nave, com 6 fases. Desde os gráficos, até as animações, passando pelos efeitos no Mode 7, e pelo som, você terá tudo à sua disposição para botar a mão na massa e criar suas próprias aventuras. Caso você se encaixe entre os preguiçosos, é possível apenas mudar uns detalhezinhos no jogo que já vem embutido no programa. Mostre sua força!



Se você pensava que enfrentar os mestres era difícil era porque nunca tinha feito um deles antes

O Retorno de Sonic Blastman 2

Um dos heróis mais estranhos do SNes está de volta e não veio só. Agora com mais dois "amiguinhos" e ainda com a possibilidade de jogar em dupla. Todos aqueles poderes exagerados também não poderiam faltar. São cinco fases de luta pela justiça!

Space Invaders - The Original Game

Um dos arcades pioneiros da história vai afinal aterrissar no seu SNes. Um jogo que já completou 15 anos de sucesso em 4 tipos: preto-e-branco, com celofane, com background e colorido, todos disponíveis nesse cart. Contém ainda o modo de duelo. Nostalgia é pouco!

Dragon Quest é a série de RPG de maior sucesso no Japão. Para SNes, saiu somente a quinta versão. Agora a Enix resolveu lançar **Dragon Quest I·II** para SNes, grandes sucessos do Nintendinho. A maior mudança está nos gráficos e no som. O visual é animal e o som (clássico, é claro) lembra uma orquestra. Você pode começar pela parte I ou pela II, ou seja, não é necessário terminar o I para jogar o II. A continuação no Nes se dava através de passwords. No SNes há 3 baterias para cada parte. Também há um botão para conversa, verificar e abrir portas, não é necessário chamá-los pelo menu de comandos. **Dragon Quest I** é excelente para se familiarizar com RPG: tem estrutura simples, você luta sozinho e os inimigos também vem sós. As armadilhas são simples e é curto. A parte II é mais complexa. Seu grupo tem 3 personagens e os inimigos vêm em grupos. Feito sob medida para fãs e aqueles que querem se iniciar no RPG. A versão americana (**Dragon Warrior I·II**) ainda não possui previsão para lançamento.

MAGICIAN

Cuidado com suas magias

SCORPION

O veneno é sua principal arma

ZOMBIE

Combata usando a magia do fogo

DRAGON QUEST I.II

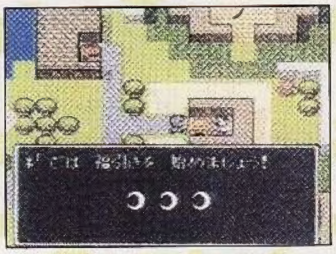
Sou admirador da série desde Dragon Quest I de 86. Naquela época RPG era novidade mas fez sucesso. A consagração definitiva viria com o Dragon Quest II, que fez filas de quarteirões. Fica uma grande expectativa para Dragon Quest VI. **MK**

DRAGON QUEST I.II					Enix
12 Mega 1 Jogador	Fases: N/D RPG			Bateria	
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

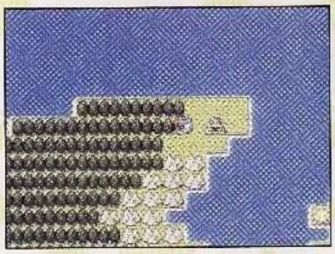
Se você notou alguma semelhança de traço com Dragon Ball Z não foi à toa, pois s os dois têm o mesmo desenhista

Esta é uma das cidades que vai figurar em sua jornada de Dragon Quest I

Visuais radicais na batalha



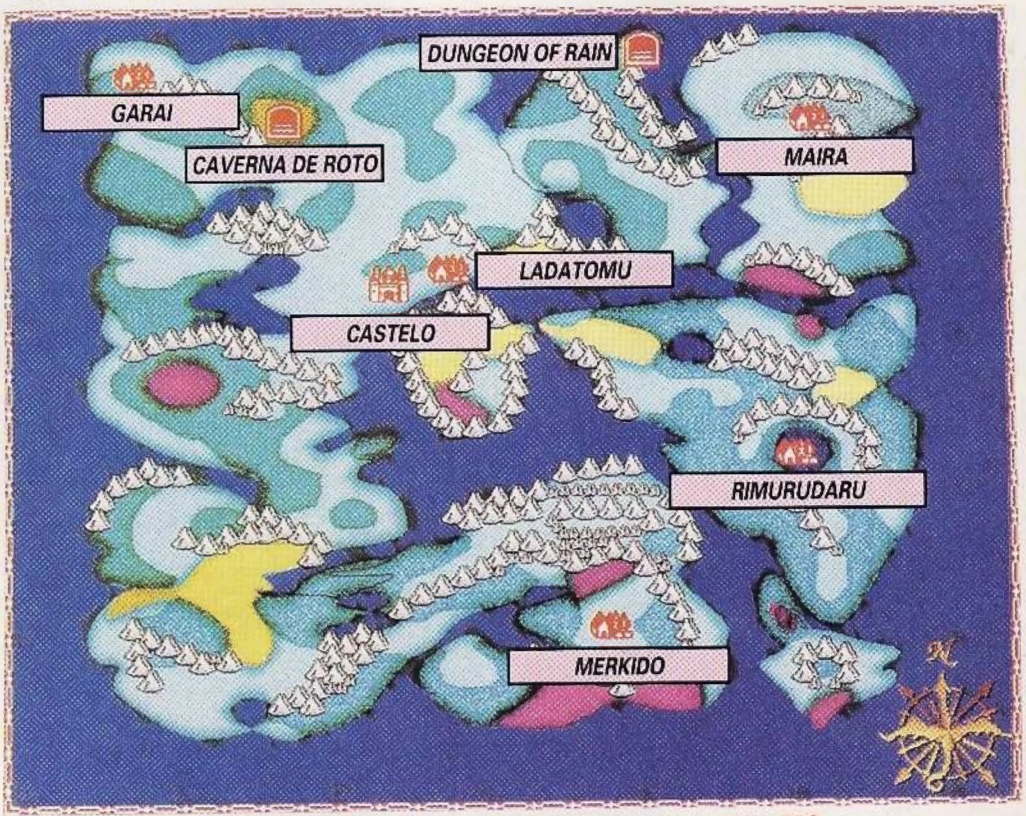
Na loteria há itens exclusivos



Veja porque este é um best-seller

No II anda com até 3 personagens

Muitas cavernas a explorar



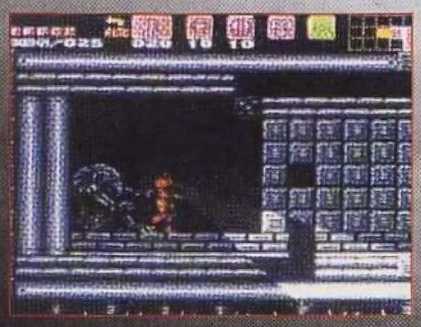
Esse é o "mapa-mundi" de Dragon Quest I, bem pequeno se comparado aos atuais RPGs

SUPER METROID

Um dos melhores jogos da era dourada do Nintendinho, sem falar na versão para Game Boy, está de volta num remake de 24 Mega. Claro, a melhora mais marcante se encontra nos gráficos. Simplesmente fantásticos. O som também recebeu uma garibada especial com arranjos que exploram melhor a capacidade do SNes. Cronologicamente, **Super Metroid** é a continuação de **Metroid II** (jogo lançado exclusivamente para Game Boy e muito bem recebido por crítica e público). Quem jogou com certeza deve se lembrar do nascimento de Baby Metroid. Ele foi raptado por piratas espaciais. Metroids são seres vivos artificiais criados para a paz, mas no caso de seus poderes serem utilizados para o mal, os estragos podem ser incalculáveis. Sabendo dessas possíveis consequências, Sams Alan (o personagem que você controla) parte para o planeta Zerves, com o objetivo de botar ordem na casa. Muita ação nas cavernas e um enorme arsenal de armas. Super jogo! E se for um fã da série **Metroid** será melhor ainda!

Só para variar, há muitos mestres no caminho

Mapas ainda mais detonantes



Muitos sucessos antigos estão voltando para SNes

Metroid já passou pelo Nintendinho e Game Boy

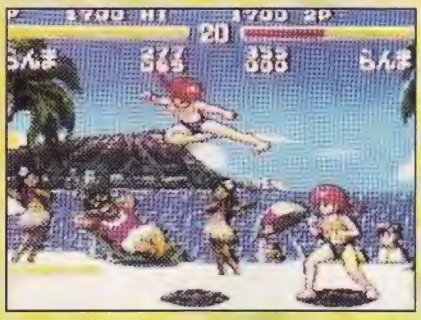
Essa versão para SNes é de arrepiar qualquer um que tenha usado seu joystick para controlar os passos de Sams Alan pelos complicadérrimos mapas do jogo. Metroid é dos primeiros lançamentos da Nintendo para 8 bits e não havia nenhuma explicação para não haver chegado ainda para o 16 bits, principalmente depois do lançamento da versão para Gameboy, um espetáculo também. Imaginem vocês como vai ficar o jogo com a potência de 24 Mega. Moçada, o negócio é aguaradar ansiosamente pela chegada desse cart, que promete muito. MB

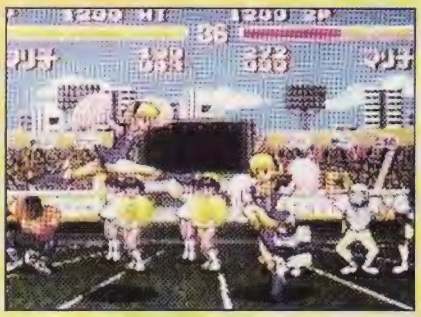
SNES PRÉ-ESTRÉIA

RANMA 1/2

Ranma 1/2 é o nome de uma das séries de desenho mais famosa em todo o território japonês. Só a situação do protagonista é de dar risadas: Ranma se transforma em mulher caso toque em água fria, e consegue voltar a seu estado normal se entrar em contato com água quente. A série está de volta: foram dois jogos de luta e um RPG. Este se inclui na lista da pancadaria, com 16 Mega. Os gráficos se mostram bem evoluídos assim como a jogabilidade. O elenco possui 13 personagens, todos eles com um estilo bem caracterizado, que lutam em busca do lendário tesouro capaz de realizar todos os desejos imagináveis. Naturalmente, não poderiam ficar de fora os duelos. Mas o melhor de tudo é a possibilidade de escalar uma dupla: cada jogador escolhe 2 personagens e no momento em que estiver para perder basta trocar de personagem para conseguir salvar a pele. E, para completar, foram contratados os dubladores que trabalham no desenho original. Lançamento previsto para abril.

Entre os 13 personagens à sua escolha há alguns bem esquisitos



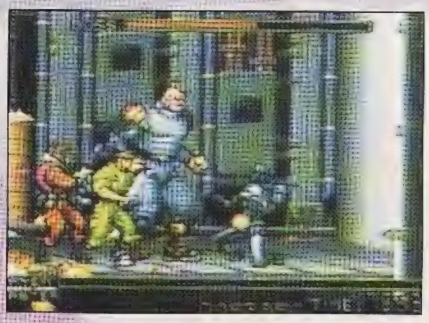


Escolher o mesmo personagem é normal, mas pelo jeito eles não terão cores diferentes, o que pode gerar confusão

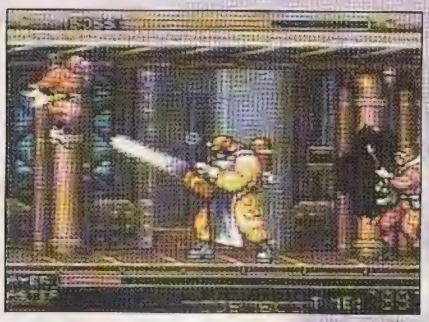
O pessoal gosta de se vestir de acordo ...

...seu cenário. Pinta até biquíni

Mais um Ranma que chega para eu detonar. Esta série sempre trouxe novidades mas nesta versão se percebe um certo amadurecimento do sistema. Bem feito mesmo. Cada personagem possui muitos golpes e eles nos mostram o jeitão de cada um. Vi alguns capítulos do desenho e deu para dar muita risada. Agora é esperar para ver, que a pancadaria continua em alta. **BB**



Muitos grandalhões o aguardam



Maníaco da Serra Elétrica cover?

THE NINJA

Aqui, a saída é jogar a moto contra os adversários

Apanhe os itens para recarregar sua energia

NINJA WARRIORS AGAIN

Esse tinha que ser da Taito. A empresa adora fazer jogos multi-screens (arcades que utilizam mais de uma tela) como em Darius e esse recém-lançado *Ninja Warriors*. Pelo menos no exterior esse estilo de jogo é um estouro. Agora Ninja e Kunoichi estão de volta, como sugere o subtítulo. E contam com um personagem original desta versão chamado Kamaitachi. Ficou faltando a opção para jogar em dupla e os pedaços do seu personagem sendo destruídos pouco a pouco (os ninjas são robôs). A dificuldade está bem moderada, pois no arcade era um inferno eletrônico. A ação é do tipo *Final Fight*, mas também tem defesa e arremessos. Não é preciso pensar em nada, somente decepar os inimigos. Já rolaram rumores sobre a sequência da série que se chamaria Gueixa Warriors. Será que vão chegar a tanto!?

NINJA

Ninja robô gigantesco. Soca com mãos de ferro e finaliza com o muchaco de aço. Possui muitos arremessos

Os arremessos do Ninja são os mais poderosos

KUNOICHI

Ela também é do time dos ninjas robôs. Ágil e especialista em lutas aéreas. Ataca com faca e finaliza com sua espada ninja

Kunoichi usa seus cabelos para arremessar os inimigos

KAMAITACHI

Personagem exclusivo da versão SNes. Bastante veloz, decepa os inimigos com a espada que incorpora em seus braços

O forte de Kamaitachi não são os arremessos

Por Bro' Buzz

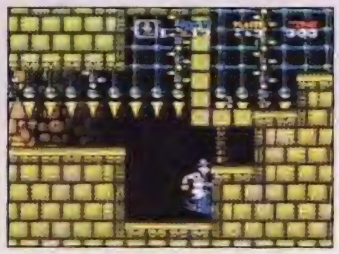
Mais uma vez o policial biônico dos desenhos animados exerce suas virtudes mecânicas contra o sinistro doutor Claw e a notória organização criminal, M.A.D. (Mean and Dirty, traduzindo, algo como Suja e Desprezível). O desenho do Inspetor Bugignaga é sucesso absoluto no exterior, e também entre o público brasileiro. Muito louco e atraente. Principalmente para a juventude transpirada.

O RAPTO DE PENNY

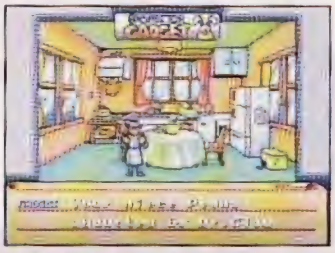
Os fãs do Inspector Gadget conhecem de cor a ladainha: sua namorada Penny se encontra novamente em apuros! Agora, o misterioso Claw e seus agentes da M.A.D. a raptaram, obrigando Gadget a enfrentar uma perigosa jornada por sete estágios de desafio.

POLITICAMENTE VIOLENTO

O enredo transcorre em torno do protagonista, o Inspetor, mas muitos colegas de Gadget estão em volta, incluindo seu fiel parceiro canino Brain, que aparece às vezes para dar uma patinha de ajuda. Como o jogo é dirigido a um público jovem, o gameplay é agressivo mas, decididamente, não letal. Se resume a socar os maus rapazes da M.A.D. Os inimigos, agentes da M.A.D, diabos e robôs não estão em grande quantidade, mas são potentes. Um soco ou golpe bem colocado contra Bugiganga pode arrancar a roupa de nosso herói. Um segundo golpe faz com que o protagonista volte ao início da fase somente trajado de suas ceroulas. Remova os blocos de pedra e você encontrará ícones para oito chapéus bugigangas, como o helicóptero (para vôos à curta distância), o lança flexas, e o de sucção (para escalar paredes). Para aumentar o mecanismo da sua cabeça, você tem que quebrar blocos para encontrar itens-chapéu. Esse cart vai testar o seu ânimo e paciência, com obstáculos e armadilhas inimagináveis. Inconstantes tempestades de gelo, perigosas plataformas móveis, armadilhas de lanças, muitas portas falsas e outros perigos para impedir seu progresso. Encontrar a saída das fases não é fácil. Para piorar, cada fase tem tempo limitado.



Como sempre, Bugiganga vive se metendo em confusões



O chefe é quem dá as ordens a Bugiganga

Dica: Faça Bugiganga usar seus óculos frequentemente. Senão você nunca saberá como, onde e quando itens escondidos podem aparecer

MANHÊÊÊÊÊÊÊ...

Para ultrapassar as fases você enfrenta desafios que farão os jogadores despreparados chorarem pela mãe. O sinistro doutor aparece (escondido em sua cadeira) para punir sua audácia com armas diabólicas, como velas caçadoras ou o pêndulo. Você vai precisar de raciocínio, destreza e um bom controle. Do controle você usa apenas cinco dos seis botões e o direcional, mas, adiantando, é bem fácil fazer pulos precisos e usar as armas.

Dica: o lustre é a chave para finalmente escapar da casa mal assombrada

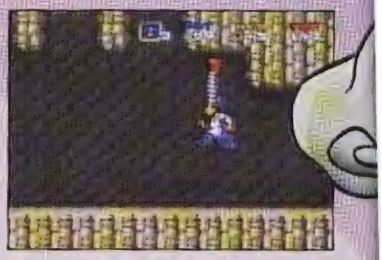
Dica: quatro propulsores azuis transformam seu transporte numa proteção invencível

Dica: O máximo de chapéus que você pode pegar é 99 portanto salve os blocos que não estiverem explodidos até precisar deles.

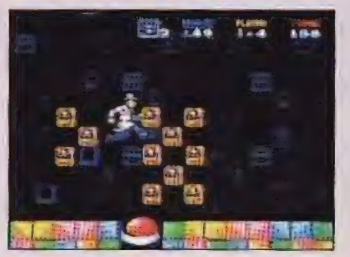
Dica: Exploda blocos fixados nas paredes. Eles podem esconder itens preciosos

Dica: Use o autopropulsor dos pequenos Gadgets para deixar os inimigos da M.A.D a uma distância segura
Dica: O braço de Bugiganga é capaz de pegar itens bem distantes

No começo do estágio 2, encontre esse subterrâneo congelado e a Warp Zone escondida



Use essa combinação para acertar objetos sobre sua cabeça: B, Cima e Y. Os ícones de Brains azumentam seu alcance



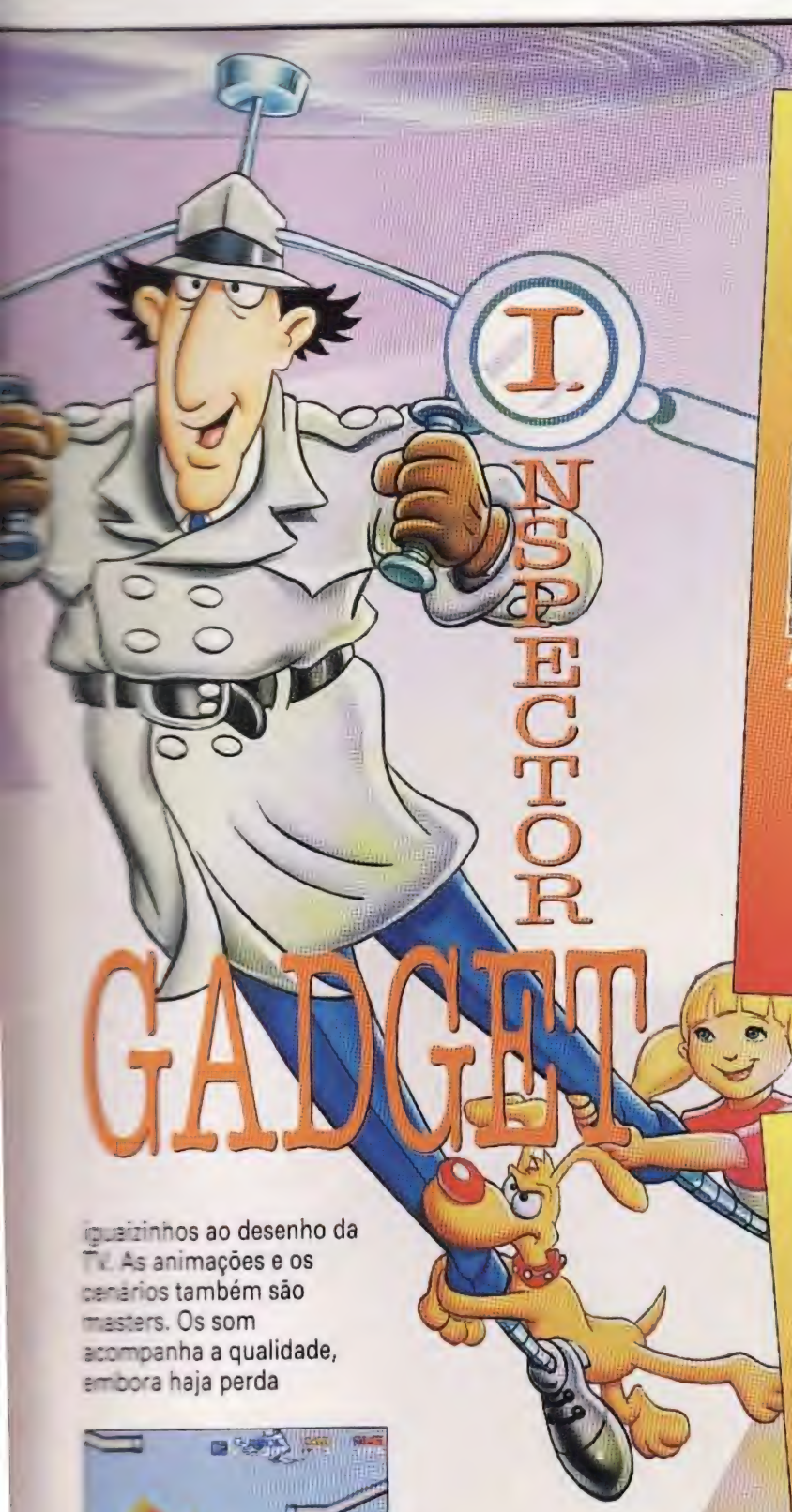
Muitos chapéus e outros itens podem ser encontrados nas Warp Zones

Sempre que pode Brains o ajuda

A ação ferve na selva

GRÁFICOS E SONS

Dá para ficar lelé com os gráficos de Bugiganga (ou Gadget), Brain, Penny e os homens da Mad são



Bugigangas do Bugiganga

Suba com Xícaras de sucção

Agarre com a Mão

Vá as alturas com o propulsor azul

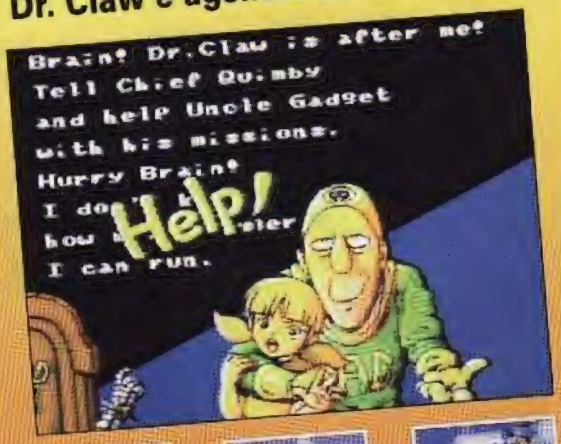
Flechas são armas

Bombas vão estourar

Propulsor vermelho bloqueia o alto

Pequenas bugigangas

Dr. Claw e agentes da M.A.D.



Penny tem problemas com M.A.D e dr. Claw, de novo

igualzinhos ao desenho da TV. As animações e os cenários também são masters. Os som acompanha a qualidade, embora haja perda

Aqui não ande como egípcio

preparável da trilha sonora original e da voz do desenho (quem faz é Don Addams, o ator da série Agente 86). Os efeitos sonoros são mínimos.

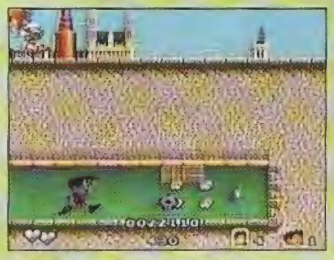
GRANDE GADGET

Inspector Gadget é um jogo de ação num molde clássico. Para quem nunca se divertiu com o desenho esta é uma boa oportunidade. Quem já assistiu não vai se decepcionar.

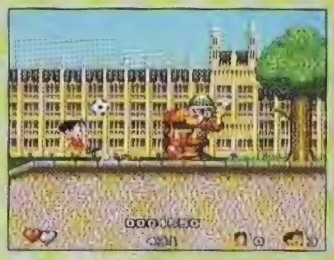
SOCCER KID

Em 1994, na final da Copa do Mundo de futebol, um UFO rouba o Troféu da Federação Mundial em meio aos olhares atônitos de milhões de espectadores. Um acidente espacial - a nave se choca com um satélite e explode - quebra a taça em cinco partes que, com a gravidade, são espalhadas por 4 cantos da Terra: Londres, Roma, a Praça Vermelha e a bordo de uma nave espacial. A missão de Soccer Kid é juntar estes pedaços para que o troféu seja reconstituído.

Você também pega itens com a bola, basta chutá-la



No subsolo você também encontra itens



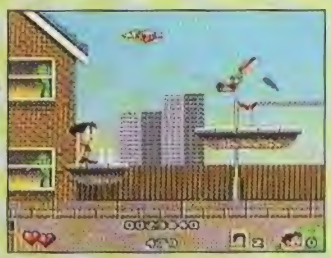
Todo cuidado é pouco com esse sujeito e suas chaves

BOLA NO PÉ DE CRAQUE É ARMA

Embora o título sugira uma partida de futebol, a ação é side-scrolling de plataformas. O garoto tem que percorrer as principais capitais do mundo enfrentando uma série de inimigos (buldogues, skatistas, ratos, pássaros,...) armado só com uma bola. Muitos pontos e itens para conquistar. Procure invencibilidade, energia e vidas extras dentro dos baús. Para passar de fase é preciso colher os cartões. Cada fase se divide em 3 estágios, com direito a um chefe de fase característico (na Inglaterra, o chefão é um jogador de Rugby). Os comandos do jogo são simples. Resume-se ao botão A usado com o direcional. Dependendo do sentido adotado, a habilidade varia: embaixadas, cabeçada, bicicleta e jogadas dignas de um Pelé. Mesmo assim, o jogo é difícil.

O primeiro chefe também é esportista: um jogador de rugby

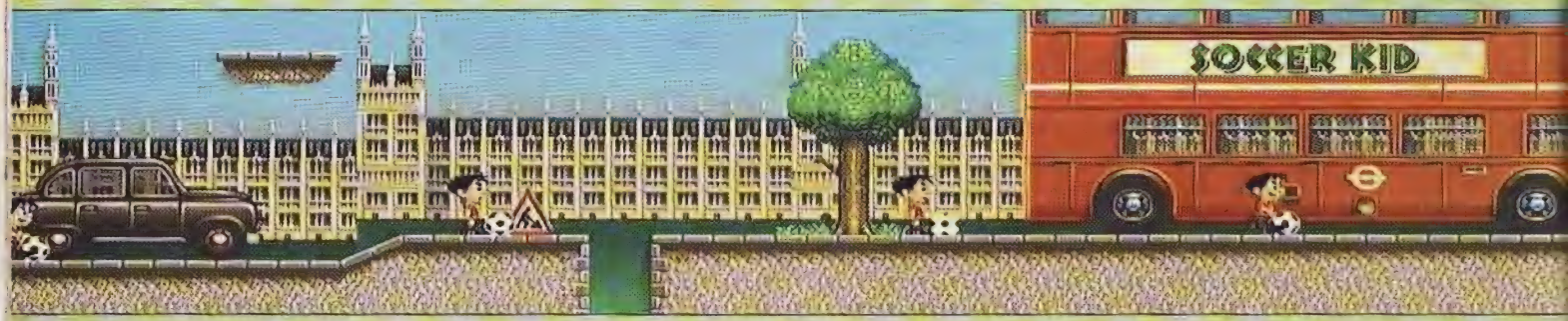
Chute a bola no baú para conseguir itens preciosos

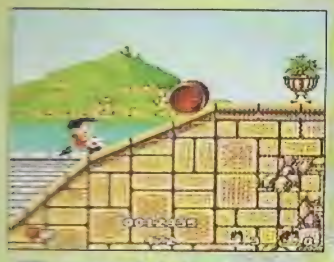


Acerte a passáro antes de pular para a plataforma

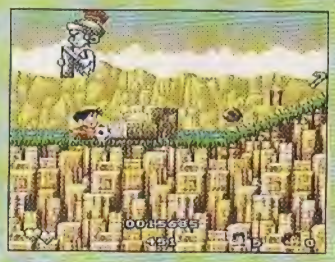
A bola rola nos pés de Soccer Kid. O craque faz embaixada, dá bicicleta e mostra seu potencial. Joguinho complicado e com som decepcionante. Mas a diversão vai aumentando. Vale! LM

SOCCER KID					Krisalis
8 Mega 1 Jogador	Fases: 5 Ação			Continue	
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5





Não marque bobeira e trate de pular o barril



Até legionário romano aparece no seu caminho

JOGADAS DE CRAQUE

Você tem missões em todo o globo

MEGAMAN X

(ciborgues) renegados que se voltaram contra a raça humana. Zero alertando-o dos perigos. Como nos jogos da linha NES, cada vez que você derrota um chefe, reverte em força para usar contra outros inimigos. Cheque bem todas as áreas na busca de power-ups especiais. São quatro níveis para serem conquistados: Armadura, acelerador, blaster e dash.

Não é à toa que este jogo teve destaque em revistas do mundo inteiro. Afinal trata-se do 1º cart do lendário Megaman, para 16 bits. Com 12 Mega de memória, o jogo tem animação fluente, novos movimentos e um padrão gráfico diferente. Muitas adições de cenários em multi-scrolling coloridos e música de primeira.

OPERAÇÃO REPLOIDS

A ação tem lugar no futuro, onde Megaman e seu amigo Zero foram recrutados para destruir reploids

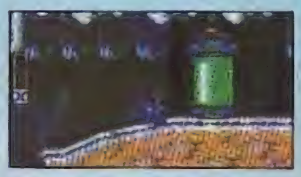
O ciborgue mais simpático do cosmos está demais, arrebentou. Depois de jogar este título você vai querer jogar os outros pela janela. Multi-scroll de ação non-stop, com gráficos e som de 10 Mega. A dificuldade é gigante. A variedade de itens, armas e personagens é inacreditável. De ficar vesgo e catatônico! MB

MEGAMAN X					Capcom
10 Mega 1 Jogador	Fases: 15 Aventura				Password
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

ITENS DAS FASES

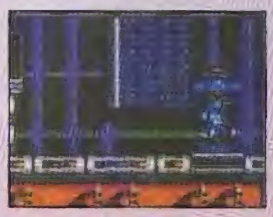
CHILL PENGUIN
Emergency Acceleration System
SPARK MANDRILL
Heart Tank
Sub Tank
ARMORED ARMADILLO
Heart Tank
Sub Tank
LAUNCH OCTOPUS
Heart Tank
BOOMER KUWANGER
Heart Tank
STING CHAMALEON
Heart Tank
Body Armor
STORM EAGLE
Heart Tank
Helmet
Sub Tank
FLAME MAMMOTH
Heart Tank
Sub Tank

PARTES DE X



Você encontra o Emergency Accelaration (Dash Attack) no estágio de Chill Penguin. Não há perigo de esquecê-lo já que ele fica no seu caminho

Dê um salto correndo para o teto cinza que marca a entrada para a seção da "avalanche" (fase do Chameleon). Você dará de cara com um monstro verde. Detone-o, que surgirá uma nova armadura

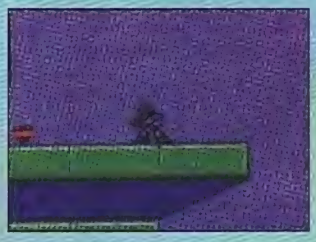


Após escalar para o outro lado da torre branca (no final da fase de Storm), deslize até o chão e pule para a direita. Abra a parede e alcance uma das câmeras do Dr. Light e ganhe um novo capacete

HEART TANKS - O MAPA DA MINA

Os Heart Tanks servem para aumentar a sua barra de energia. Eles são encontrados em quase todos os estágios iniciais. Quando você pega um, parece que não faz muita diferença. Mas quando você reúne vários a situação muda. Abaixo estão alguns Sub-Tanks (suplemento extras de energia)

Na fase Flame Mammoth procure um Heart Tank no canto inferior direito da sala onde se encontram os robôs munidos de picaretas. Também existe mais um no canto superior esquerdo

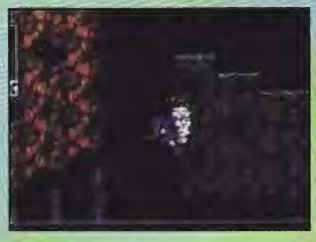


Quando estiver no estágio Storm Eagle, pegue uma carona na correia e, quando estiver bem no alto, pule o mais à esquerda que conseguir. Você vai cair sobre uma plataforma com o Heart Tank

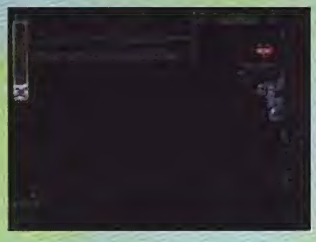
Não há como pegar esse Heart Tank na primeira vez que você entra na fase Boomer Kuwanger. Mas, caso volte a ela, procure por um Heart Tank no topo da parede externa. Use o B. Cutter para pegá-lo

No Launch Octopus, vá ao local com espetos e bombas. Use o redemoinho da esquerda e vá à tona. Pule no navio à direita e atire no ponto azul. Detone a serpente na sala à direita e pegue o Tank na outra

Com a C. Sting em mãos e a X-Buster (Sigma Zone), vá ao estágio de Armadillo. No túnel, espere a escavadeira abrir passagem. Use a C. Sting, fique invísivel e passe por ela. Pegue o tanque antes de ser alcançado



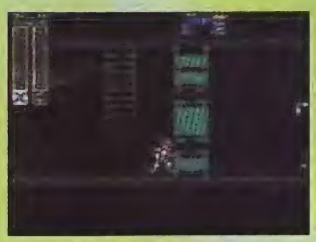
Procure o Heart Tank descendo um poço logo após a área de avalanche do estágio Sting Chameleon, quebre os tijolos na caverna subterrânea, e então dê um Dash Jump para a plataforma da direita



No Spark Mandrill, procure-o no fim do túnel longo, no canto superior direito. Fique abaixo da plataforma onde ele está e use a B. Cutter para a direita. O tiro sai da tela e na volta pega o Tank

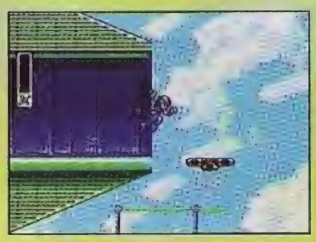
OS SUB-TANKS

No estágio do Armadillo, procure um sub-tank escondido em uma sala logo após a primeira escavadeira



Suba a primeira escada no estágio de Spark, caminhe para à esquerda e desça a próxima escada. Vá para a direita

No estágio de Mammoth, use a plataforma da esquerda. No topo, corra, pule para à esquerda e estoure a parede



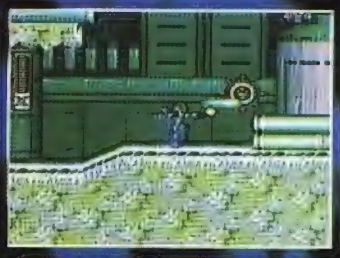
Existe um local para pôr a arma no estágio de Storm, detone-o. Nele, destrua a janela, pule para dentro e vá para a direita

OS CHEFES

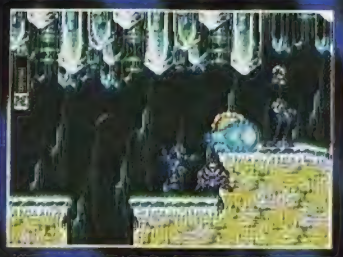
ORDEM	USE	GANHE
Chill Penguin	Fire. W	S. Ice
Spark Mandrill	S. Ice	E. Spark
Armored Armadillo	E. Spark	R. Shield
Launch Octopus	R. Shield	H. Torpedo
Boomer Kuwanger	H. Torpedo	B. Cutter
Sting Chameleon	B. Cutter	C. Sting
Storm Eagle	C. Sting	Storm T.
Flame Mammoth	Storm T.	Fire W.
Vile	H. Torpedo	•
The Spider	S. Ice	•
The Face	H. Torpedo	•
The Tank	B. Cutter	•
Sigma's Dog	S. Ice	•
Sigma	E. Spark	•
Sigma's Machine	R. Shield	•

CHILL PENGUIN

Esta é uma boa fase para começar. O inimigo pode ser eliminado facilmente com a X. Buster. Uma outra alternativa é usar a Fire Wave (Flame Mammoth), mas desse jeito também é covardia.



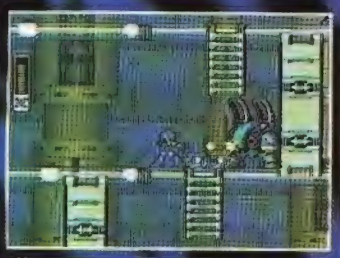
O principal inimigo dessa fase é a roda com espinhos que o segue



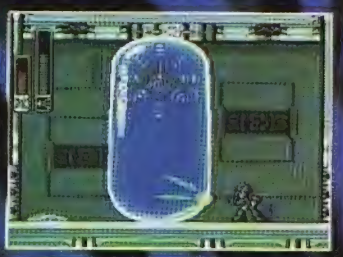
Na fase do Chill Penguin, você consegue mais velocidade

SPARK MANDRILL

Se você começou pela fase de Chill Penguin, deve ter a Shotgun Ice, a mais adequada para esse sujeito. Para matá-lo, atire sempre de longa distância, sem deixar ele se aproximar e pulando seus tiros.



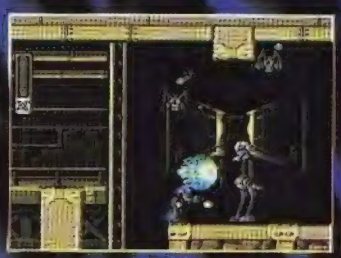
Não marquei Senão vai pular mais que pipoca no oleo quente



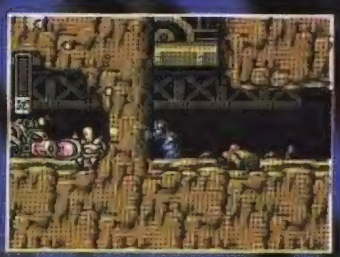
Use arma concentrada e acerte-o quando seu nucleo tocar o solo

ARMORED ARMADILLO

Para acabar com esse monte de lata use o Electric Spark. O melhor momento para atacá-lo é quando ele está atirando em você. Cuidado, pois durante o rolling attack ele se torna invencível.



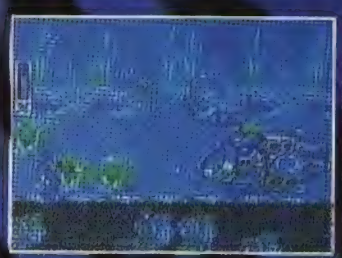
Morcegos e avestruzes são inimigos comuns



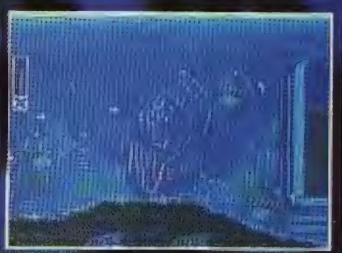
Essa maquina mata. O melhor é a saida estrategica pela direita

LAUNCH OCTOPUS

Não há nenhuma tática específica para eliminá-lo. O Rolling Shield é o que causa mais danos a ele e, de quebra, elimina seus torpedos. Se ele tentar encurralá-lo, use o dash para escapar.



Essa nave atira e o suga. Destrua-a começando pelo sensor de cima



Mande bale se não quiser virar rango de peixe

BOOMER KUWANGER

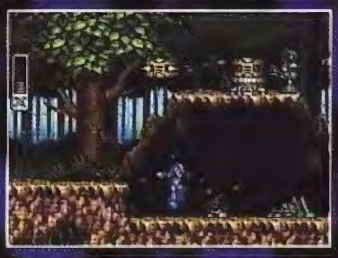
Suas investidas são muito fortes, por isso mantenha uma boa distância dele. Escale até o teto e use o Homing Torpedoes. Mas tenha cuidado com os bumerangues que ele lança contra você.

Quando o inimigo lançar a corrente sobre você, pule e atire

Se passe entre os alarmes enquanto estiverem apagados

STING CHAMELEON

Pode ser uma tremenda dor de cabeça caso você não use o Boomerang Cutter. Quando seu tiro o acerta ele fica invencível por alguns momentos. Atire a intervalos regulares e mantenha-se longe.

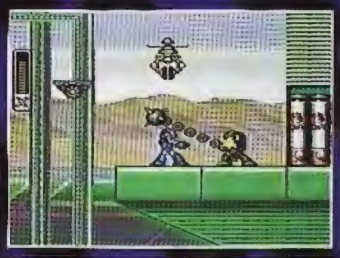


Mate o bicho antes de ele começar a soltar as minhocas indestrutíveis

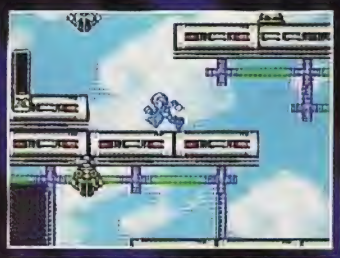
O inimigo deve ser morto antes de jogar pedras em você

STORM EAGLE

Storm Eagle é facilmente derrotado com a Chameleon Sting. No começo da batalha, use seu dash para conseguir ultrapassar sua rajada de vento. Tome cuidado com seus mergulhos.



Se estiver com a S. Ice perto das pilastras, destrua-as e ganhe itens

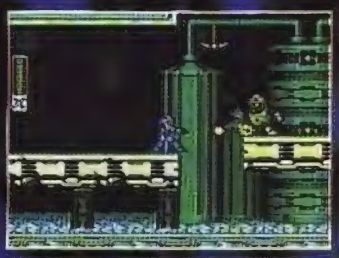


As garras magnéticas pegam você e explodem, detone-as primeiro!

FLAME MAMMOTH

Use o Storm Tornado para reduzir o gigante a pó. Espere pelo seu pulo e atire assim que o folgado cair no chão. Quando estiver encurralado use o dash para passar com segurança por debaixo dele.

Aqui a ameaça são os robos defeituosos que caem



Os robos operarios são muitos e chatos

Esportes estão com a bola cheia

As novidades no campo dos esportes para videogame estão crescendo dia a dia. Trouxemos para você um cardápio variado, que inclui desde o tradicional futebol até uma boa pancadaria no boxe e no futebol americano.

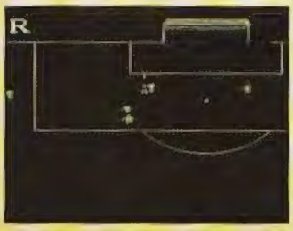
MVP FOOTBALL

Jogo de futebol americano licenciado pela NFL, a liga nacional dos Estados Unidos. Na tela de seleção, você escolhe como opção de jogo Custom, Tournament, MVP ou Demo. A perspectiva é de 3/4, vistos de cima. As regras são as oficiais. As estratégias de ataque e defesa aparecem nos cantos superior e inferior da tela. A meta é cumprir as 10 jardas obrigatórias para o gol e para a posse de bola. Para isso você tem 4 tentativas. O touchdown vale 6 pontos. O fieldgold, (chutão em direção à trave) vale 4. É tudo ou nada!

MVP FOOTBALL	Capcom				
8 Mega 2 Jogadores	Fases: N/D Esporte		Bateria		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

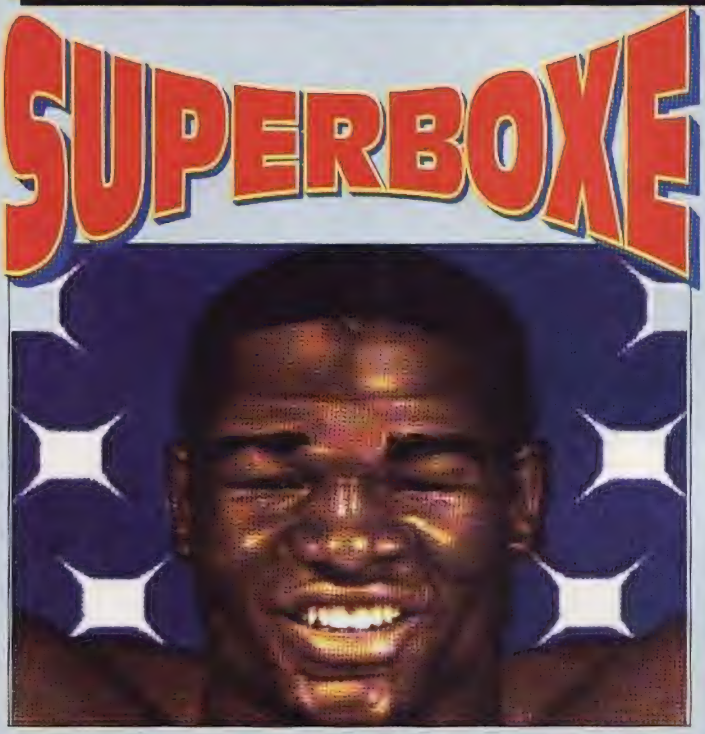
SENSIBLE SOCCER

No ano da Copa outro futebol que fará a bola rolar na telinha. Mas os jogadores são pequenos demais, a ponto de o jogo ter sido apelidado de futebol pulga.

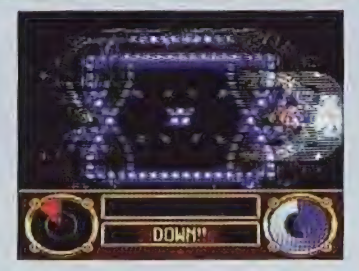


SENSIBLE...	Sensible Soft				
4 Mega 2 Jogadores	Fases: N/D Esporte		Bateria		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

SUPERBOXE



Começa com uma tela completa de opções, passando por uma seleção dos adversários. O visão do jogo é em primeira pessoa, como em **Punch Out**. Seu lutador é representado apenas por duas luvas soltas no espaço. No painel inferior você recebe as ordens de seu técnico para aplicar os melhores golpes. O ideal é pelo menos tentar segui-las. Outro elemento presente no painel é o medidor de energia, em forma de relógio. Nos intervalos entre os rounds, você tem uma tela com o desempenho de cada lutador. No final você recebe um relatório com o desempenho de cada um. Tente não ser nocauteado, porque se você beijar a lona verá tudo em dobro.



Se você notar alguma semelhança com Punch Out, do nintendinho, acertou

Você controla as luvas e pode usar sua direita, como aqui

SUPER BOXE	Sofel				
4 Mega 2 Jogadores	Fases: N/D Esporte		Continue		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

Sidekicks Soccer

Outro jogo de futebol, dessa vez assinado pela Electro Brain. Quem assina é Tony Meola, o goleiro da seleção americana de futebol. Você escolhe entre disputar o campeonato norte-americano ou o mundial. A visão é inédita: 3/4 vistos de cima e por trás. O ângulo muda de acordo com a posse da bola e o posicionamento do jogador em campo. Isso às vezes provoca a sensação de estar perdido em campo. Algumas jogadas, inclusive o chute a gol, são prejudicadas pela falta de perspectiva. A curiosidade é na tela de seleção de habilidades, como força e velocidade, na qual aparecem ícones pouco comuns ao esporte que consagrou Pelé e Maradona. Só para se ter uma idéia a velocidade é definida por animais como tartarugas, cavalos e leopardos. Para força há espingardas, pistolas...

TONY...			Electro Brain		
8 Mega 2 Jogadores	Fases: ND Esporte		Bateria		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

NBN IMPORT&EXPORT

HORÁRIO DE ATENDIMENTO
DAS 9:00 ÀS 17:30

★ MOUNTAIN BIKES
★ INSTRUMENTOS MUSICAIS
★ CALCULADORAS
★ BRINQUEDOS
★ VIDEOS
★ SOM

PEÇA NOSSA TABELA

VOCÊ COMPRA, VOCÊ RECEBE

TEL/FAX: (0152) 33.9715

SUPER NINTENDO - SEGA - PC - CD
IMPORTAMOS E ENVIAMOS VIA SEDEX

SUPER NINTENDO (ORIG.)
Aladim
Alitaiser II
Allien X Predator
Aquatic Games
Aero, The Acrobat
Battletoads X Double Dragon
Battletoads
Bubsy
Batman Returns
Beethovem
Boxing Legend's of the R
Captain America
Clay Fighter
Champion Ship Pool
Crash Dummies
Ceasar Palace
Cool Spor 7UP
Dracula
Daffy Duck
Fighting Stick G-6
Fatal Fury I
Final Fighter II
Goal Troop
Jamespond
Jurassic Park
Kendo Race
Lamborgini
Lock on
N.B.A Showdown
N.F.L. Football
Nigel Mansel
Mystic Quest
Mario is Missing
Mario All Star
Mario Paint
Mortal Kombat
Megarobot Golf
Out of this World
Utopia (RPG)
Ploc
Palladiam Quest (RPG)
Pit to Lunch
P.T.O.
Picket 18
Pocky e Rocky
Pink Panther
Ploeck
Pack Attacke
Rock'n'Roll Racing
Run Saber
Red Line Race
Super Off Road 97
Street Fighter II Turbo
Secret of Mana
Sunsoth
Super Putty
Star Wars II
Super turrican
The Magic Quest
Turtles IV
Taz Mania
The 7 Saga (RPG)
Top Gear II
Tom e Jerry
Total Carmage
Terminator II
Tecno Bowl
The Secret Missions
World Heroes
Zombies

SUPER FAMICON (ORIG.)
Art Of Fighting
Battle Master
Fatal Fury II
Final Stretch

SEGA/MEGA GENESIS (ORIG.)
Aladin
Awesome Possum
Battletoads X Double Dra
B.O.B.
Boxing Legend's Ring
Dracula
Davi Cup
Davis Cup Tennis
Dinossaurs for Fire
Gaumtlet 4
Guns Heroes
Hook
Hockey NHPL
Jungle Strike
John Maddem 94
Leathol Enforces (com pistola)
Landstauker (RPG)
Mig 29
Mortal Kombat
NBA All Star Challenge
Ranger X
Road Rash II
Rocket Knight Adventures
Rolling Thunder 3
Royal Rumble
Street Of Rage II
Street Fighter Japones
Street Fighter Americano
Sonic Spimball
The Simpsons Barts Nightmare
Winbledon
Zombi

SEGA CD (ORIG.)
After Burner III
Batman Returns
Cobra Command
Joe Montana
Jaguar
Lethal Enforces (c/pistola)
Monkey's Island
Night Trap
Power Factory
Robolest
Sonic
Time Gal
Thunder Strike

NEO GEO
Samurai Shadown
Fatal Fury II
Final Fight

CONSOLES:
Sega Genesis Econômico
Sega Genesis CD II
Neo Geo (Série Ouro)
Super Nintendo Econômico
Super Nintendo Completo
Jaguar (Atari)
3-DO

ACESSÓRIOS
Adapt. P/ S. Famicon, S. Nintendo
Bazuka S. Nintendo c/ Fita
Bazuka S. Nintendo s/ Fita
Baloon
Controle Super Nintendo
Controle S. Nintendo Turbo
Controle S. Nint. Prog. Orig.
Contr. ASCIIPAD S. Nintendo
Controle 6 Batões Mega Orig.
Controle Top Fighter S. Nintendo
Estojo para Cartuchos
Fonte p/ Mega
Pro II p/ Mega
Fonte p/ S. Nintendo

PLASTIMODELISMO (KITS TAMIYA C/MOTOR)
Ford Escort RS Coswortw 1/10
Honda NSX 1/10
Jaguar X JR 12 1/10
King Hauler 1/14 Tractor Truck
Mazda 787 B 1/10
Mercedes Benz Cll 1/10
Mercedes Benz 190 e 1/10
Nissan 300 Z X Imsagto 1/10
Toyota Ceuca Gtaur 1/10

(KITS TAMIYA S/MOTOR)
Mitsubishi Pajero 92 Paris
Mitsubishi Monteiro
Toyota Hiace
Peugeto 205 Turbo 16
Toyota Land Cruser
Honda Civic
Honda NSX
Ferrari F40
Toyota Celica GT Four
F1 Ferrari 189 F
F1 Benetom B192
F1 Jordan 191
F1 Ligier J911

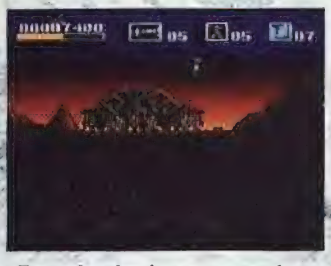
AEROMODELISMO
Radio Control
Futaba Attack-4-AM
Futaba Conquest-6-FM
Motores
OS. Max
61 SF - 2T
46 SF - 2T
40 SF - 2 T
ENYA
90 4c
80 4c
Magnum Pro
45cc
Aviões p/montar R/C
Olimpic - 20T ARF Eng 35/45-2T
The Extra 300 Eng. 60/ET-90/4T
Champion 45L ARF Eng. 40/45-2T
Light Flyer 40T ARF Eng. 35/40-2T-60/45
Sport Flyer 40L ARF 40/45-2T

IMPORTAMOS MAIS DE 800 PRODUTOS. CONSULTE

SNES LANÇAMENTO

CHOPLIFTER III

Se você curte videogames há algum tempinho, com certeza já conhece este clássico. Vindo dos Arcades, Choplifter teve sua primeira aparição no Master System. A versão para Super Nes chega em grande estilo, bem diferente do original para Arcade. A história é a mesma, você é um destemido piloto que tem como missão resgatar sua tropa em território inimigo e tentar não ser atingido pelos tiros e bombas que vêm de todos os lados. Para conseguir cumprir sua tarefa, você dispõe de um helicóptero fortemente armado com diversos tipos de mísseis, bombas e metralhadoras. Como sua nave não é nenhum Jumbo 747, você têm que resgatá-los em pequenos grupos e levá-los em segurança para o seu acampamento. As novidades ficam por conta dos mestres e armas especiais. Os cenários são novos e estão bem mais bonitos, mas não são chegam a ser fantásticos, já que o Arcade tem mais de 10 anos de estrada. Apesar de simples, Choplifter possui os principais ingredientes de um grande jogo: controles fáceis, grande jogabilidade e diversão.



Em primeiro lugar, trate de destruir a casa...

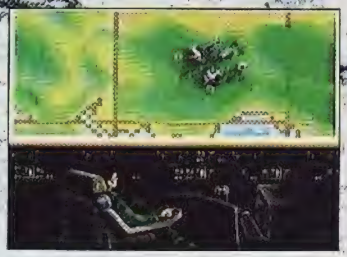
...e em seguida pouse para salvar os reféns

Nessa base você pode recarregar sua energia

Você recebe armamentos de pára-quedas

Os cenários ganharam bastante relevo nessa versão e superam de longe o velho arcade

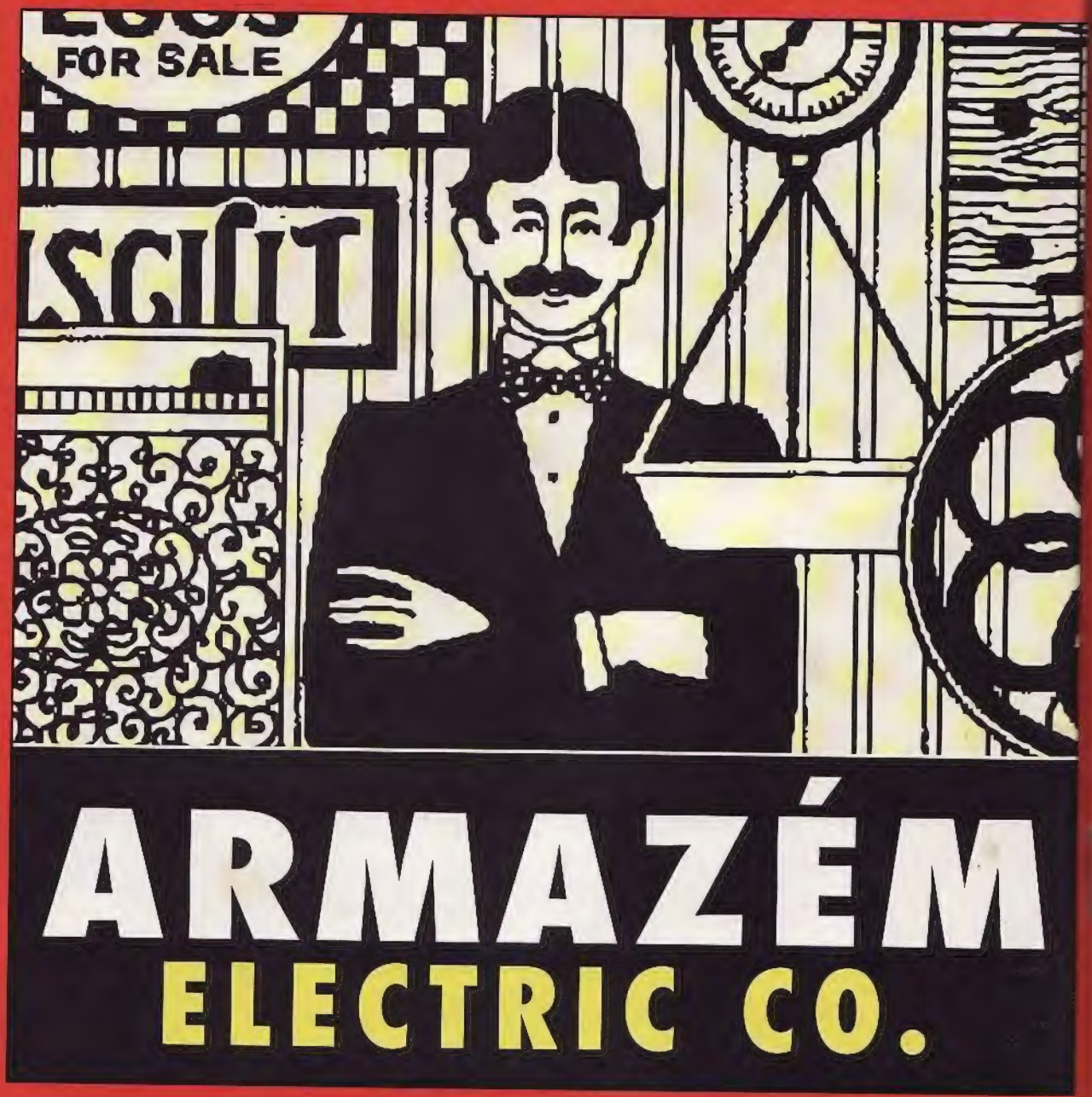
Esse enorme canhão anti-aéreo é um dos mestres que você terá pela frente



Relembrei meus tempos de menina ao pôr as mãos nesse herdeiro do arcade. Algumas coisas foram mudadas, como os gráficos. Elementos de jogabilidade também não são os mesmos. No arcade, caso pousasse sobre um refém ele se desintegrava, o que não acontece agora. Um grande jogo, que continua atual. MB

CHOPLIFTER 3					Extreme
4 Mega 1 Jogadores	Fases: N/D Tiro			Password	
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

QUILOS DE
DÚZIAS DOS MELH
JOYSTICKS



AGORA SÓ FALTA

E CONSOLES,
HORES CARTUCHOS,
S A GRANEL.

A NOVA VIDEOGAME STORE
ONDE O FREGUÊS SEMPRE TEM RAZÃO.

Lembra do tempo em que se discutia o preço com o próprio dono ? Quando um aperto de mão valia tanto quanto dinheiro ? No Armazém Electric Co. tudo isso está de volta. Junto com modernos consoles, os últimos lançamentos em cartuchos e acessórios para a sua locadora ficar atualizadíssima. E como a gente está começando, vamos fazer qualquer negócio para conquistar a freguesia. Telefone ou venha conferir pessoalmente. Agradecemos a preferência.

TEC TOY

Nintendo PLAYTRONIC

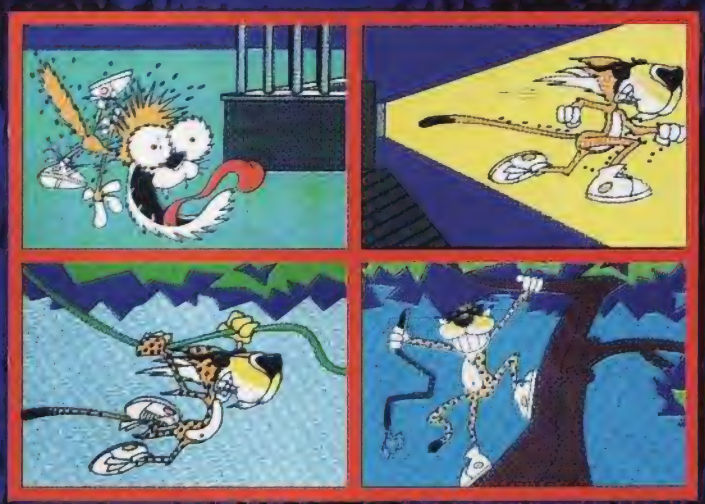
JOGOS PARA PC E AMIGA

ARMAZÉM ELECTRIC CO.
R. Paraguaçu, 45 - Pacaembu - SP - Cep 05006-010
Tel.: (011) 66-9363/3243/8236 - Fax: (011) 66-8794

AM OS FREGUESES.

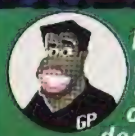
SNES LANÇAMENTO

A Kaneko lança a sequência de Chester Cheetah. Dessa vez você guiará o "Tigrão" através de uma série de localidades do território americano. Quem jogou a primeira versão estará familiarizado com a ação. À primeira vista os controles podem desanimar, mas logo você encontra o melhor modo para Chester golpear os inimigos. A jogabilidade se tornou mais desafiadora. Há também as mancadinhas, como o slowdown. A música continua fraca e repetitiva. O ponto alto é o humor.



RUMO À HIP CITY

Chester fugiu do zoológico para se refugiar na pacífica Hip City. Mas Eugene, o zelador, saiu em sua cola e roubou seu mapa, fez picadinho dele e espalhou por dez localidades dos EUA. Agora Cheetah tem que percorrer cidade por cidade para recolher os pedaços e reencontrar seu caminho. Quem reunir os 10 pedaços vê um final especial!



Muito capricho nos cenários, mas o som decepciona e a lentidão faz você achar uma meditação zen-budista animada. A Kaneko pisou. LM

CHESTER CHEETAH 2 Kaneko

10 Mega 1 Jogador	Fases: 10 Ação			Continue	
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

CHESTER CHEETAH WILD QUEST The Sequel

Na fase bônus die uma volta com motoca e va pegando as patas

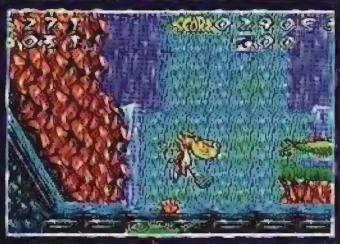
Essa farofeira é o primeiro Chefe a ser enfrentado

O mapa do seu destino

Para detonaro segundo Chefe (uma cópia do Barão Vermelho) você precisa ficar atento para não ser atingido por suas bombas e pular sobre ele

Vitamina para o herói

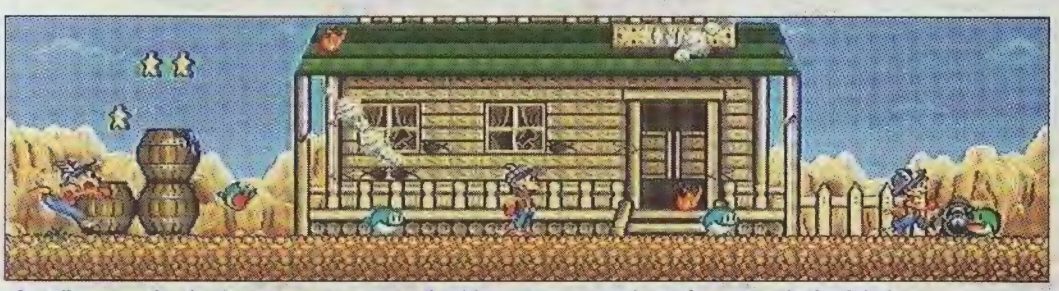
Junte 3 caras de Chester



Não marque bobeira

Este jogo rompe com a monotonia típica no gênero multi-scrolling de plataformas, graças à mistura de habilidade, um certo raciocínio e muita aventura. Você é Ardy, um jovem urso, que tem Pee como companheiro-arma, ou seja, é ele quem enfrenta os inimigos. A habilidade de Ardy se resume ao impulso de seu rabo para saltar. Reunindo características de sucessos do videogame, como **Mario** e **Bubsy** (parte gráfica), **Ardy's Lightfoot** começa com uma tela mapa de visão 3/4 de cima. De lá você guia o urso para o próximo desafio. A ação é empurrar caixotes para alcançar lugares antes inacessíveis na busca de estrelas e itens. Cada 100 estrelas dão direito a uma vida extra. Os inimigos são perturbadores. Os Chefes de fase são exóticos, como a Toupeira da primeira fase, e perigosíssimos. Mas o elemento inovador no cart são as mudanças nos cenários. As plataformas variam de forma e de tamanho, de acordo com o background, assim como os obstáculos. Na terceira fase, a ação se transforma numa perseguição frenética a um raposão em vagões de uma mina abandonada, puro Indiana Jones.

Caso Pee morra, você pode fazê-lo voltar pegando o item indicado ao lado

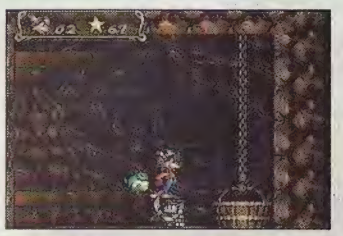


A melhor maneira de ultrapassar esse ponto é subir na casa para evitar o fogo cerrado dos inimigos

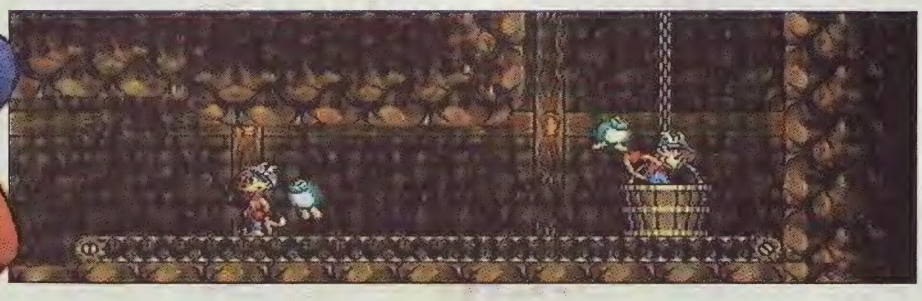
Depois desse subterrâneo, prepare-se! Você vai entrar num clima de perseguição tipo montanha russa

O primeiro Chefe é essa toupeira. Para eliminá-la, é preciso esperar que ela atire o chapéu e pisar nele com o rabo

Aqui você vai precisar ser esperto. Os botões acionam a luva de box da cor correspondente. Espere o inimigo ficar defronte a uma das luvas e pise no botão

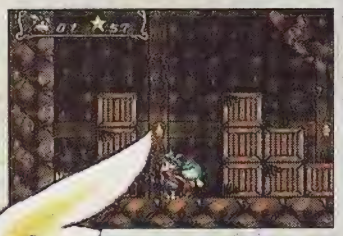


Para salvar seus progressos não deixe de pisar nesse indiozinho. Dessa maneira, ao morrer, você retorna a esse ponto. Se não pisar, babau



Pee mata os inimigos abocanhando-os

Quando você morre, perde o Pee



Não deixe de pegar os bauzinhos, pois eles contêm itens ou até vidas

Ardy tem o mesmo estilo que acabou se tornando quase uma marca de Bubsy. O personagem é marcante e bem-humorado, tendo quase sempre a seu lado o fiel Pee. Esse é o principal tempero desse jogo de plataformas e ação horizontal. Apesar de muito bonitinho, faltou o tchans de grande jogo. MK

ARDY...		Ascii
8 Mega 1 Jogador	Fases: N/D Ação	Passwords

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

ARDY LIGHT FOOT

SNES LANÇAMENTO

Quando Dragon Ball Z foi lançado você deve ter notado que era um jogo bem diferente dos outros. A enorme quantidade de inovações acabou gerando um cart que em certos momentos dava a impressão de estar incompleto. Dragon Ball Z 2 chega justamente para aprimorar os aspectos que não estavam bem resolvidos no original. Agora, o movimento de voar ou voltar ao solo se tornou bem mais rápido. Os golpes melhoraram em qualidade e quantidade, inclusive os poderosos raios. Para usá-los você precisa de power, que, para serem carregados é preciso pressionar Y+B. Caso recorra aos raios sem power suficiente você ficará cansado. Os raios, quando endereçados ao seu personagem, podem ser defendidos, rebatidos e pulverizados. Este último consome power. Mas se você quiser medir forças você pode lançar

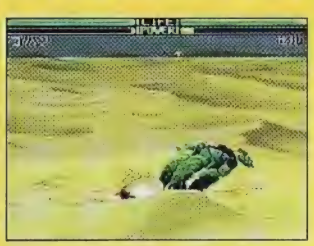
Aperte Y+B para carregar o power. Enquanto isso você fica indefeso Estes são dois personagens de que você dispõe ao usar a dica GP

A jogabilidade e a ação superaram todas as expectativas e constituem a grande atração do jogo

também um raio contra o inimigo, pressionando o botão A rapidinho quando os raios se encontram. Outra novidade é que é possível arremessar o adversário. Esse golpe porém é passível de contragolpe ou seu inimigo também pode simplesmente cair de pé. No mais o esquema segue o original, com cenários enormes.

POWER DICA
com a sequência para Cima, X, para Baixo, B, L, Y, R, A durante a tela de apresentação, você joga com mais 2 personagens no Modo Versus.

UM APERITIVO DOS GOLPES SECRETOS



Super Straight de Son Gohan: com a combinação (c) ← → + Y você consegue um superdireto

Spike Buster: (c) → ← + Y - agarra o adversário no chão ergue-o e finaliza com soco

Moon Salt Splash: ←↙↓↘→ + B - múltiplos chutes no ar e o último devasta

Rising Rush: Durante o salto →↓ + B - dá um mergulho, uma rasteira e outra voadora

Muitos inimigos fortíssimos o aguardam no Modo de História. Às vezes é preciso perder

Muitos dos golpes podem ser consultados durante o jogo. Basta pausá-lo e apertar Select. À esquerda, um golpe comum à maioria dos lutadores: Agarra, ergue e detona! Esses golpes secretos são difíceis de acionar

Caso você seja arremessado, existem duas defesas. Se você for arremessado para o lado mostrado na foto, aperte L 2 vezes logo depois do arremesso. Assim você chuta o cara. Apertando R 2 vezes você cai em pé

Mais um desses jogos exagerados. A maioria tem um golpe do tipo joga o oponente para cima, e no ar, dá um murro que o manda novamente ao solo. Os bonecos estão bem grandes, mas sem slow-down. Os raios são outra parte legal, principalmente na hora de medir forças, mas só não vale usar joystick turbo. **BB**

DRAGON BALL Z 2					Bandai
16 Mega 2 Jogadores	Fases: N/D Luta		Continue		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

LIVRE-SE DOS SUPER RAIOS

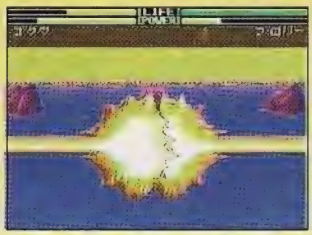
←↙↓ + A: Rebater, dano 25%

→←→ + A: Pulverizar, dano 0

↓↙←→ + A: Manda outro raio

← + A: Defesa, dano 50%

Se o inimigo soltar um raio...

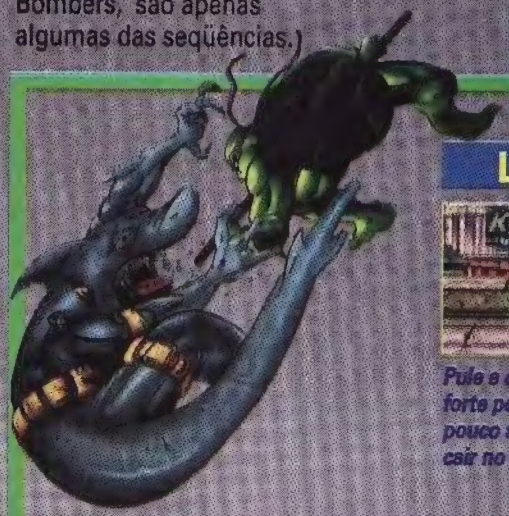


Aperte A rapidinho na hora H

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

Por Sleeker Quan

O leitor de ***Gamepower*** já sabe do lançamento da versão **Turtles Kick and Punch**. Para SNes, são 12 lutadores, 12 arenas, velocidade ajustável e seqüências espetaculares de golpes e técnicas de luta. Roto Cutters, Dynamite Bombers, são apenas algumas das seqüências.)



LEONARDO - ROTO CUTTER COMBO

Pule e dê um chute forte pelas costas pouco antes de cair no chão

Ao tocar o solo dê um soco fraco em pé

Imediatamente agache e dê uma rasteira fraca

Finalize com um Roto Cutter fraco e consiga até quatro golpes

CHROME DOME - E.P.D. COMBO

Pule e acerte seu oponente com um chute forte

Agache e acione dois socos fracos

Acabe com o Electric Pile Driver para uma sequência fulminante de quatro golpes

MICHELANGELO - RISING THUNDER SPECIAL

Acerte o inimigo com um soco fraco enquanto carrega para baixo

Continua carregando para baixo e pressione o soco fraco

Acerte um Rising Thunder forte, para conseguir desferir 5 golpes devastadores

ASKA - SUPER SPIN ATTACK

Atinja seu adversário com um chute forte e pelas costas

Assim que cair no chão, agache-se e desfira um soco fraco

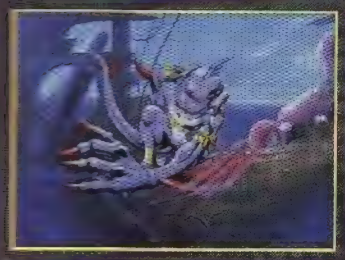
Vá direto para o Spin Attack forte e acerte até 3 vezes seguidas

CYBER-SHREDER - UPPER COMBO

Pule e desfira um chute forte

No chão, agache-se e acerte dois socos fracos

Para finalizar, acerte um sure crush no adversário



Os personagens das histórias em quadrinhos figuram entre os lutadores de Turtles Tournament Fighters

RAPHAEL - PIZZA COMBO

Desfira uma voadora forte por trás

Dê um soco fraco enquanto carrega para trás

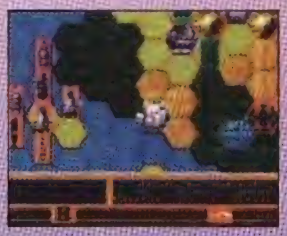
Em seguida acione um uppercut

E finalize essa sequência com o torpedo

POWER SNES DICAS

SUPER CONFLICT

Seleção de Fase



No mapa, mantenha pressionados B e L. Depois faça o mesmo segurando X e Y. Agora, segure apenas o B, L e Y, repetindo a última sequência.

ROCK'N ROLL RACING

Jogue como Olaf, o Viking

Na tela de seleção do herói, segure para Cima e aperte os botões: L, R e Select, ao mesmo tempo. Espere Olaf aparecer.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Sound Test, 7 créditos e rotação do Título

Em qualquer fase do jogo, no controle 1, pressione, segurando: Y, B, X, A e PB e Start. Na tela de Sound Test escolha a música e dê

Start para voltar à fase. Depois de usar o truque várias vezes, as mensagens revelarão dois códigos. O primeiro é para

rotacionar o título Star Wars: Y, Y, Y, Y (a direção é escolhida com L e R). Para obter sete créditos, utilize X, Y, A, B, X, X.

ARDY'S LIGHT FOOT

Invencibilidade, final e estágio

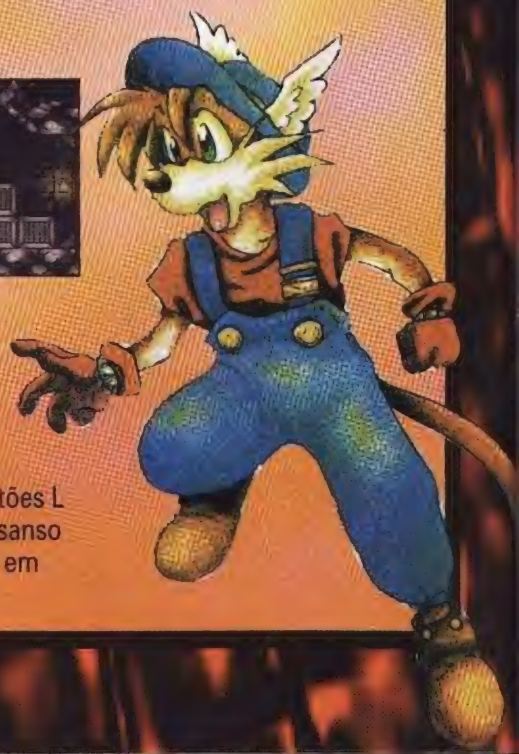
Para ficar invencível pressione, na tela-título, → +Y+L+A e, sem soltá-los, Start. No jogo, se pressionar L, ficará invencível e R permite pular até no salto.

Para ver o final sem fazer um mínimo esforço basta apertar Start junto com esquerda+Y+L+A. Essa é a verdadeira baba do boi!!

Se não quiser passar pela fase 0, pressione Start com direita+Y apertado. Assim você já pula a fase de introdução.

Colocando o cursor em Game Start, na tela de apresentação, pressione cima+X, e sem soltá-los, Start. Você poderá jogar com o Ardy em miniatura.

Pode-se jogar Ardy em tons de bege como se fosse uma foto velha. Basta morrer mantendo pressionado os botões L e B. Se proceder usanso L e A poderá jogar em P&B.



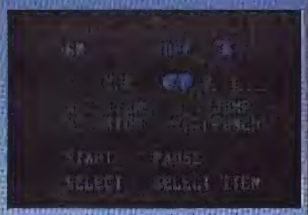
WING COMMANDER: The secret missions

Menu de Opções Secreto

Durante a a exibicão da tela-título, usando o controle 2 pressione simultaneamente os botões: L, R, Select e Start. A utilização desse código torna possível escolher suas missões, invencibilidade ou não, música, efeitos sonoros. Essa é de arrepiar!

THE FIRST SAMURAI

Seleção de Fase



Para entrar direto na fase desejada basta pressionar e manter pressionasdos os botões: L, R, X e A simultaneamente. As portas irão se fechar. Depois que isso acontecer, guie o direcional na opção desejada.

ROCKY RODENT

Continues Infinitos

Enquanto Rocky estiver correndo em torno da tela-título, utililize o código: Y, A, R, A, B, A. Você poderá ver então uma nova tela de opções. Tudo o que você tem a fazer é levar o cursor nos continues e deixar no ? .Dessa maneira eles se tornarão infinitos.

NETUNIA GAME

MIAMI - FLÓRIDA

★ FORNECEMOS APARELHOS, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS.
★ TEMOS TODAS AS NOVIDADES EM GAME COM O MENOR PREÇO DO MERCADO.
★ SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS!
★ DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL.

NETUNIA

NETUNIA IMPORT. EXPORT. CORP.

CONSULTE-NOS

FONE: (011) 66.3318 - 67.2135 - FONE/FAX: (011) 66.5618

GAMEPRO

ARCADE

MORTAL KOMBAT

Por Slasher Quan

Que tal começar este texto com a imagem de Baraka decapitando sua vítima, ao ouvir a ordem para o golpe fatal? Olha só o que o espera! O segundo **Mortal Kombat** é bem mais violento e original que seu antecessor. O jogo contém grandes detalhes gráficos, sons e gameplay de primeiríssima qualidade. Com tudo isso, é melhor ir se acostumando com ele, que promete desbancar todos os outros jogos e se tornar o kick and punch preferido da galera.

O NOVO KOMBATE

MK II foi recriado para arrepiar - esta não é meramente uma versão Champion Edition de **MK**. Mesmo que o game play seja praticamente o mesmo, toda a arte e música do original foram melhoradas.

O grande resultado é evidente - basta comparar as máquinas antigas com as novas. Sonya, Goro e Kano foram descartados, mas os veteranos favoritos estão de volta: Sub-Zero, Scorpion, Raiden, Liu Kang e Johnny Cage. Reptile, antes na forma de um personagem secreto, e Shang Tsung, o chefe final de **MK I**, viraram opções no menu. Os novos personagens são: Jax, um militar especialista em artes marciais; Baraka, um demônio com mãos de lâminas; Kitana e Mileena as duas mulheres fatais; e Kung Lao, o monge Shaolin que controlava o torneio antes de Shang Tsung. A Midway completou o time de novos personagens, fazendo que Reptile não seja um mero clone de Sub-Zero e Scorpion. Ele possui sua série única de movimentos. Shang Tsung, como personagem, teve suas habilidades transformadas, e balanceadas. É um dos personagens mais fortes do torneio. O novo campeonato também sofreu alterações. O enredo sofreu alterações, foram acrescentados novos chefes de fase (os antigos continuam) e a dificuldade aumentou consideravelmente. Depois de muito jogar **MK II** você vai notar pequenas falhas. Algumas formas gráficas se repetem exaustivamente. O jogo perde um pouco o interesse depois de descobertos todos os movimentos e sequências. Para contrabalancear esses furos, a Midway manteve segredo absoluto de como descobrir personagens secretos ou chefes.

O MOVIMENTO FINAL

Se você adorou **Mortal Kombat**, torça para que desembarque logo uma máquina de **MK II** em território nacional. E fique esperto, que essa promete causar filas de quarteirões!

Esta matéria se baseou num protótipo quase completo da máquina. A Midway ainda preparava os retoques finais, para excluir falhas eventuais e melhorar tudo o que fosse possível, incluindo a revisão do programa, pois o computador estava com o péssimo costume de apelar.

MK II - Uma análise mais profunda

Quando surgirem as primeiras máquinas **MK II** em arcade, a comparação será inevitável: **MK II** e **Super Street Fighter II**, qual o mais animal? Para você tirar suas próprias conclusões aí vão alguns pontos deste lançamento.

- Sete novos personagens

- Dois movimentos fatais. O antigo está de volta, e o novo mais fulminante ainda.
- Jogabilidade hiper rápida. Duas vezes mais veloz que **MK I**.
- Segredos. Somado aos movimentos finais, há rumores de que existam 5 personagens escondidos

- Movimentos aéros. Certas técnicas podem ser executadas em pleno vôo.
- Mais chefes, incluindo um clone de Goro.
- Os gráficos dos personagens são mais "limpos". Agora você pode visualizar detalhes faciais sem manchas nos pixels.

- Novos cenários multi-scrolling.
- Músicas e vozes digitalizadas que vão gelar a sua espinha- caso você não a perca primeiro.
- Sequências de defesa melhoradas o que impede de ser destruído nos cantos ou ser vítima de combinações ridículas

- Novas artes de apresentação, incluindo os logos.
- Uma nova cabine avassaladora, com detalhes maneiros

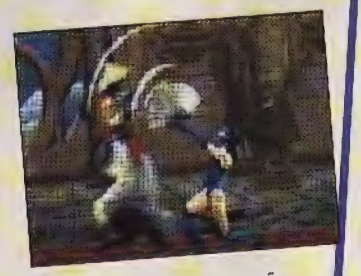
Perfeito? Não!

Quando vimos a versão preliminar de **MK II**, ficamos maravilhados. À primeira vista tudo é perfeito. Mas vimos falhas que podiam, e devem, ser melhoradas.

- De perto, os personagens possuem movimentos quase iguais, excetuando os golpes especiais.
- Três personagens (os que

são graficamente idênticos com exceção das cores das roupas)
- Poucos contra-ataques. O jogo favorece quem atacar primeiro.
- Controle e movimentos lentos, especialmente em close. (**MK I** tem o mesmo problema)
- O computador apela e arremessa você com facilidade

- contra-ataques e movimentos inexplicáveis, como bloquear ao mesmo tempo que pula, e dar uppercuts antes do personagem tocar o solo
- Sistema de sequência unidimensional. Não é vagabundo como o primeiro, mas os golpes dos personagens se misturam e ninguém acerta ninguém
- São poucos backgrounds



ativos. Nesse caso, não custava nada incluir um zoom como em **Samurai Shodown** para melhorar o jogo

NOVAS FATALIDADES

Este é um preview dos novos movimentos fatais de **MK II**. Mas há muito a descobrir. Cabe a você achar o resto. Use o guia para ajudar. Os movimentos fatais são inválidos quando estiver perto do inimigo sem serem indicados.

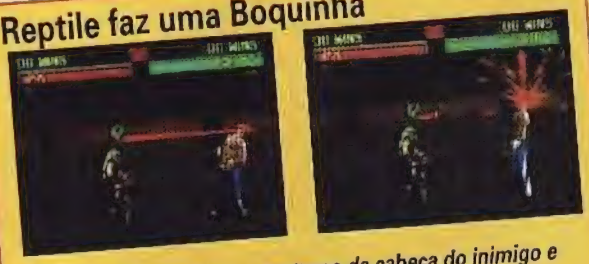
A decapitação de Baraka

Inimigos de Baraka correm o sério risco de terem suas cabeças separadas do corpo. Chegue perto e salte , dê três toques para trás no direcional quando estiver no ar. Ao tocar o solo, pressione o soco alto

A Guilhotina de Cage

Para dividir o oponente de Johnny Cage ao meio ,use: dê toques para Baixo, Baixo, Frente, Frente fe inalize com o soco baixo

Reptile faz uma Boquinha



Reptile lança sua língua em torno da cabeça do inimigo e arranca-a fora. Faça isso com meia tela de distância

O Beijo Explosivo de Kitana

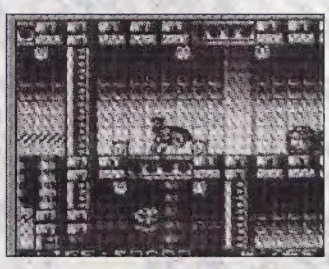
Se você pensa que um beijo de Kitana pode levá-loao céu, está enganado. Quem vai beijar o asfalto é você.

A Biaba de Jax

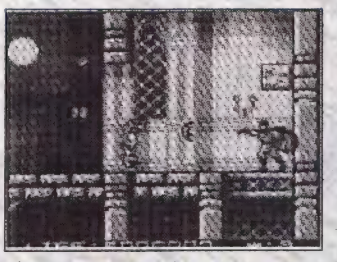
Jax : gosta de eliminar com um tapa que explode cabeças

BATMAN THE ANIMATED SERIES

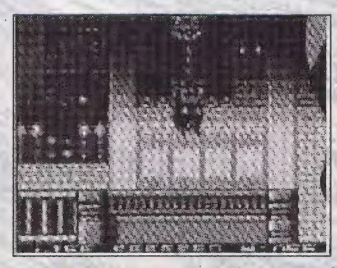
Responda sem pensar: qual a cidade mais violenta sob a face da Terra? Não, não é Nova York, nem tão pouco o nosso Rio de Janeiro. Gotham City é a metrópole que abriga a maior quantidade de vilões por metro quadrado. Em cada quarteirão existe um fora da lei! E existe apenas um herói capaz de combater essa horda de criminosos a altura - Batman, o homem-morcego. Trata-se de mais uma versão com o homem morcego para Nintendo, dessa vez para o Game Boy. **Batman The Animated Series** possui um padrão gráfico de cartoon, no estilo do desenho original de Bob Kane (cartunista criador da série). Batman aparece com seu uniforme antigo (cinza com sunga preta), como no clássico seriado de TV dos anos 60. Não deixa de ser nostálgico! Gotham City está um caos. O Coringa, a Mulher gato, o Sr. Gelo e o Xarada resolveram entrar em ação todos ao mesmo tempo, promovendo o maior festival de crimes jamais visto em toda a história. Batman tem um abacaxi para descascar. Será que nosso herói conseguirá dar conta de todos os bandidos? Será este o fim de Gotham City? Game Over? Não perca as próximas emoções dessa bat-aventura. Para vencer a criminalidade, o homem-morcego conta com a ajuda de seu cinto de utilidades, composto inicialmente do bat-gancho. Você abre caminho com golpes e armas que encontra pelo chão, como bat-rangs (bumerangues com formato de morcegos) e atiradeiras. Outro auxílio providencial ocorre com as breves e fulminantes participações de Robin, o garoto prodígio. Em alguns estágios você passa a controlar o "little boy" enquanto Batman enfrenta outras, e talvez mais importantes, batalhas. No final de cada fase você precisa enfrentar um chefe, representado por um dos vilões de Gotham. Os gráficos desta versão, levando-se em conta que se trata de um videogame portátil, podem ser considerados espetaculares. Os personagens aparecem "limpos", sem o menor vestígio de slowdown. Os detalhes do cenário de fundo também se destacam. A



Fique atento às áreas segmentadas no solo. Elas costumam esconder passagens para outra parte da fase. Para usá-las, pressione para Baixo e botão A



Não fique usando o bat-rang para acertar qualquer inimigo. O melhor a fazer consiste em economizá-los para enfrentar os Chefes, quando serão mais úteis



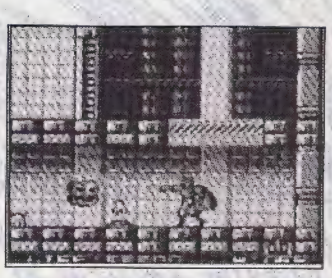
Pule e lance seu bat-gancho para cima nas mais diferentes áreas. Esse expediente permite que você encontre paredes que não consegue ver do chão

O desenho The Animated Series,...

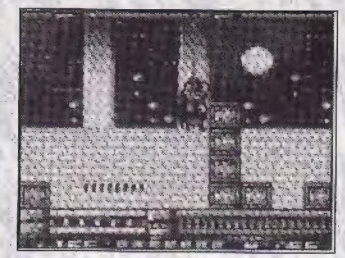
...enorme sucesso nos States, é o...

...inspirador desse jogo

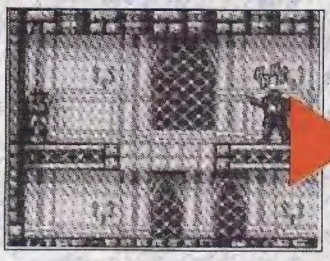
repetição do tema musical de Batman por toda a duração da partida pode acabar se tornando cansativa. Mas é compensada pelos efeitos sonoros que se harmonizam bem com a ação. Os controles requerem uma considerável dose de paciência, especialmente na hora de disparar o batgancho de parede em parede. A maior dificuldade desse jogo não se encontra nos duelos contra os chefes mas sim em vencer os obstáculos para chegar até eles. Todos esses fatores só contribuem para tornar **Batman - Animated Series** um dos mais emocionantes lançamentos para Game Boy até hoje.



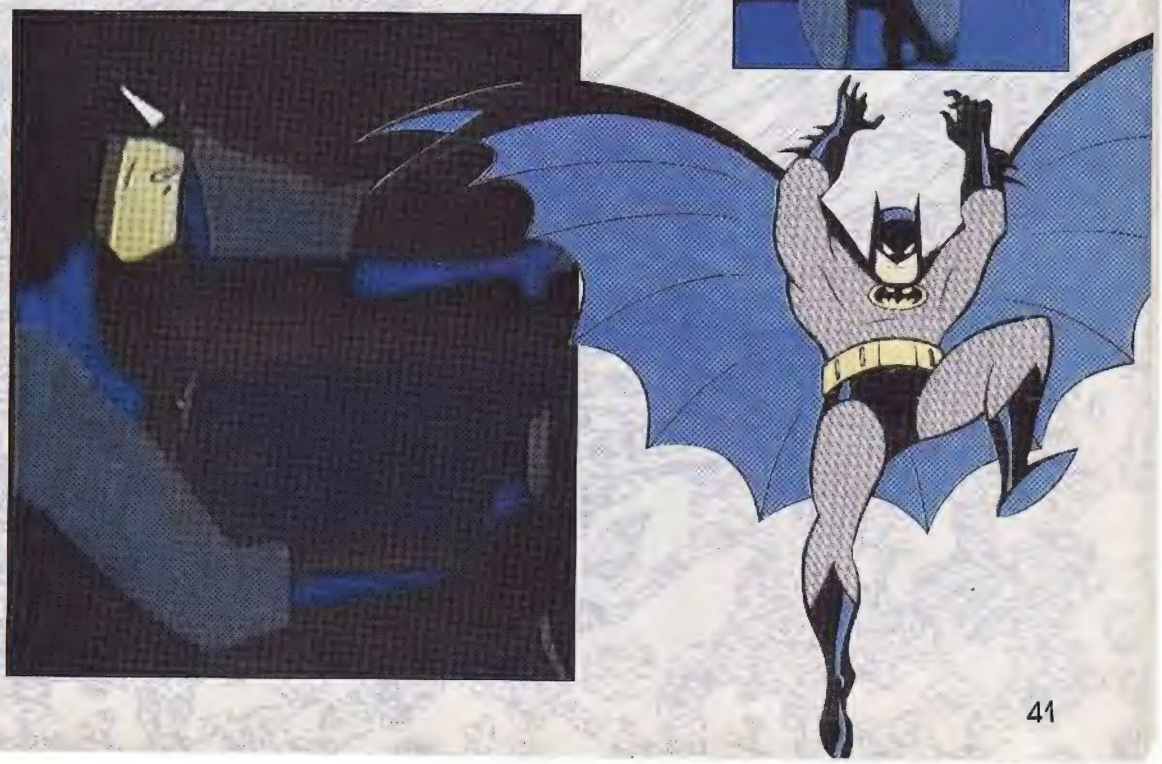
Nos momentos em que você estiver controlando Robin, trate de ficar parado para acertar as abóboras mortais que ficam flutuando por perto. Se você resolver andar, elas o seguirão, o que pode ter consequências terríveis



Quando estiver diante de um obstáculo muito alto para saltar por cima, pare defronte a ele, acione o bat-gancho e se dependure. No alto pressione para esquerda ou direita e caia no local desejado



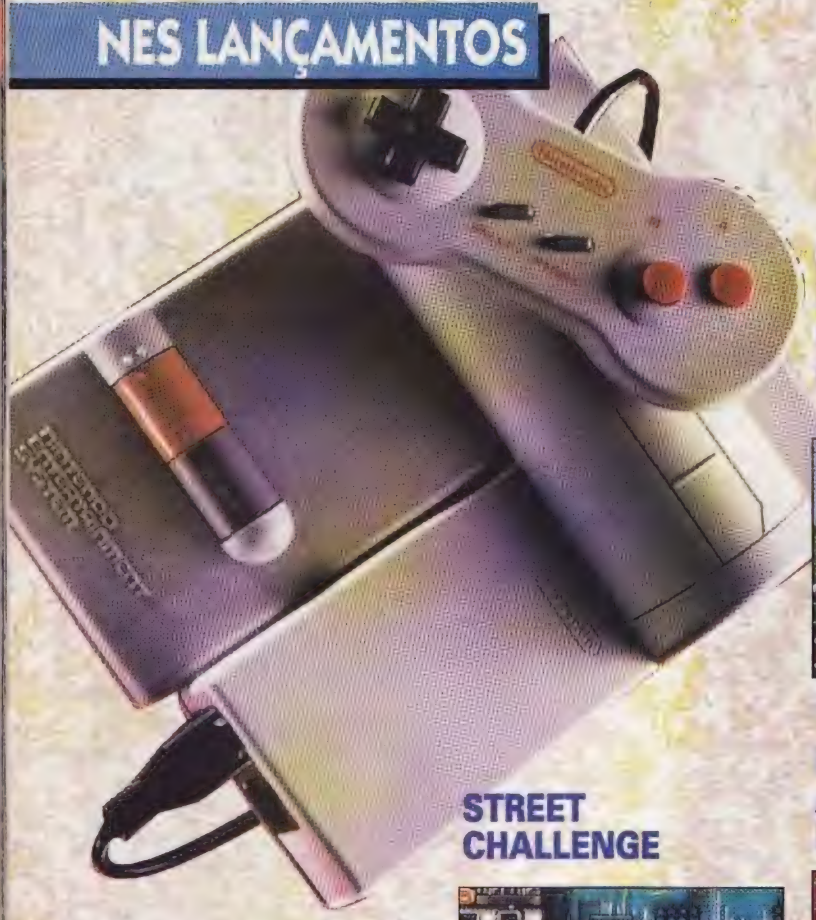
Para detonar o nefasto Coringa, dependure-se no teto e espere que ele apareça numa das 4 portas abaixo de você. No momento em que ele surgir pule para baixo e acerte-o enquanto estiver rindo



***Animated Series** se inspira no **Batman** antigo, o avô do Batman das telas dos cinemas. Curtia milhares as sessions de Batman regadas à cremogema. Side-scroll dos melhores que já vi para G. Boy, de pegar e não largar. Plataformas, variedade de armas e inimigos.* **LM**

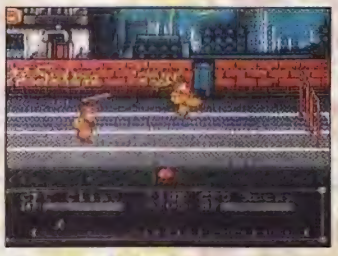
BATMAN					Konami
1 Mega 1 Jogador	Fases: 5 Ação				Continue
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

NES LANÇAMENTOS



Aos proprietários de consoles Nes, a grande notícia dos últimos tempos. Apesar de algumas cabeças não pensantes na imprensa especializada insistirem na "morte" deste sistema, a Nintendo está preparando uma verdadeira explosão de lançamentos para seu 8 bits nos próximos tempos. Nosso correspondente na última feira de Las Vegas ficou impressionado com a enorme quantidade de novos títulos. Confira com seus próprios olhos, e não pense que isso é uma ilusão de ótica. Ao contrário, trata-se apenas de um aperitivo das novidades que em breve vão invadir sua telinha. Fizemos um grande preview para você dar uma olhadinha nos jogos que estarão à sua espera e vão aparecer nas próximas ***GP***.

STREET CHALLENGE



American Technos

ASTERIX-THE GAUL

Electro Brain Corp.

BREAKTIME: THE NATIONAL POOL TOUR

FC 1`

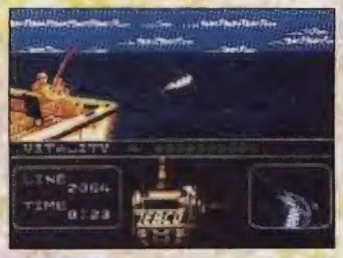
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP RACING

Gametek

MICKEY'S ADVENTURE IN NUMBERLAND

Hi Tech Expressions

THE BLUE MARLIN



Hot-B USA

METAL STORM

Irem America Corporation

PRO SPORT HOCKEY

Jaleco

L'EMPEREUR

Koei Corporation

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Konami

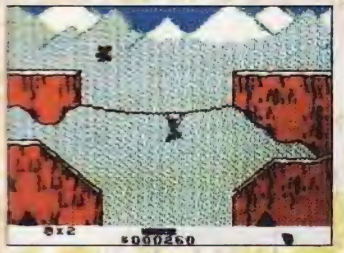
WWF KING OF THE RING

LJN

BATTLESHIP

Mindscape

CLIFFHANGER

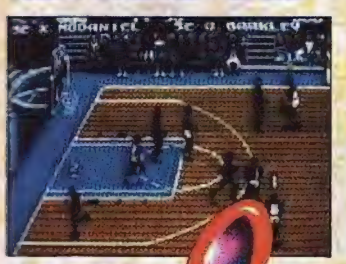


Sony Imagesoft

THOMAS THE TANK ENGINE & FRIENDS

T. HQ

NBA BASKETBALL



Tecmo

MAIS TÍTULOS

- AD & D. HILLSFAR
- AD & DRAGONSTRIKE
- ÚLTIMA: WARRIORS OF DESTINY
- THE BARD'S TALE
- FAMILY FEIRD
- SUPER JEOPARDY
- FISHER PRICE
- THE BLACK BASS
- BOMBERMAN 2
- BEAUTY AND THE BEAST
- KICKLE CUBICLE
- BASES LOADED 4
- GENSHIS KHAN
- BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA
- TINY TOON 2
- MOTOR CITY PATROL
- MARIO'S TIME MACHINE
- THE TERMINATOR
- LAST ACTION HERO
- TECMO SUPER BOWL
- COLOR A DINOSAUR
- THE REN & STIMPY SHOW
- WAYNE'S WORLD
- THE FLINTSTONES: THE SURPRISE AT DINOSAURS PEAK
- JOHN MADDEN FOOTBALL

ACESSÓRIOS

- ZOOMER (CONTROLE TIPO MANCHE)
- GAMEHANDLER (CONTROLE)
- ZIPPER (CONTROLE)
- THE MIRACLE PIANOTEACHING SYSTEM

O personagem Mickey é um dos que chega para seu Nes

GAME SHOPPING

CURITIBA

STAR game

Locação e Venda

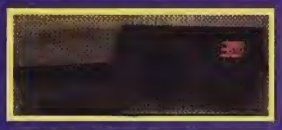
• SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE
• NINTENDO • MASTER SYSTEM
GAME BOY • GAME GEAR

R. Tapajós, 1292 - Tel.: (041) 338.6818 - Curitiba - PR

*** GAME LOCADORAS ***

NOVIDADES PARA SEU GAME SALOON

1 - **MEGA TIMER:** CONTROLE TIMER, INDICAÇÃO DE DISPLAY, CONTADOR DE EVENTOS
2 - **MESA SYTEM:** COMANDOS PROFISSIONAIS
IDEAIS PARA GAME LOCADORAS, GAME SALLONS, RESIDÊNCIAS, BUFFETS ETC.
ADAPTÁVEL PARA QUALQUER GAME.



NÃO PERCA SEU TEMPO, DINHEIRO E PACIÊNCIA.
INVISTA EM SEGURANÇA, TECNOLOGIA E OPERACIONALIDADE.
INVISTA NO MEGA TIMER E NA MESA SYSTEM.
INVISTA **GAME SOFT.**

GAME SOFT - TALENTO EM TECNOLOGIA
TEL: (011) - 857.1757

Você já imaginou, quantos consumidores deixaram de ver o seu anúncio aqui?

ANUNCIE AGORA

JOGOS TOMAM CONTA DE LAS VEGAS

Quase 100 mil m de eletrônicos. É mole?

Quase 2 mil empresas participaram do evento

Beavies & Boothead marcaram presença

Hagler X Sugar Ray Leonard: dessa luta ninguém vai sair com olho roxo

Numa feira monumental não poderiam faltar robôs

Fotos: Cesco Civita

A maior feira de produtos eletrônicos do mundo, realizada em Las Vegas (EUA) no início de janeiro, deslumbrados os 80 mil profissionais que visitaram os 1.725 stands do evento. De telefone celular embutido em relógio de pulso a verdadeiros cinemas domésticos, havia eletrônicos para todos os gostos. A área de games ocupou 17% dos 92.903 m² da exposição. A AT&T, a gigante americana de telecomunicações, mostrou um aparelho que permite jogar contra um amigo a distância. Você põe um fone de ouvido com microfone, entra em contato pelo telefone com a vítima e manda bala. Isso para não citar o robô da mesma empresa que fala e responde. Jaguar e 3D0 marcaram presença sem convencer de todo. As máquinas são potentes, mas os jogos não estão à altura. Isso deve mudar, ao menos em relação ao 3DO. Não se sabe se a Atari conseguirá estimular a produção de bons carts. Em todo caso, perdeu quem não viu as gatas vestidas de jaguar no stand. E vai perder mais quem não ficar ligado nas novidades da CES.

DUNE CD

O clima futurista de Duna chega com tudo o que tem direito para o PC, na versão aprimorada para CD. Não faltou nem o tempero, ou melhor, o Spice, aquela substância encontrada somente no planeta Duna, que confere a seu dono todo o poder do Universo. A história e o jogo permanecem os mesmos no CD. Você deve acumular a maior quantidade de Spice possível e combater o império Harkonens. Quanto mais tempo você permanecer em Duna, maiores suas chances de se tornar popular entre o povo e de adquirir poderes telepáticos. Com isso você pode comandar seus exércitos sem se locomover. Foram acrescentadas vozes para todos os personagens e as sequências das viagem através dos imensos bancos de areia do planeta. Isso sem falar da possibilidade de poder assistir ao filme original à medida que avança na aventura. Caso você nunca tenha jogado antes esse RPG é o caso de dispensar o original é ir direto à versão em CD.

Certos fremens (os nativos) agem como verdadeiros guias em sua jornada

Este é Duke Ledo, seu pai

Você pode ver o filme

Cuidado com esse sujeito

Dune

PC/CD

MINIMO	IDEAL
386/VGA Color CD-ROM drive 150k	486/Super VGA Sound Blaster

CD

PRO	CONTRA
Novas vozes, trechos do filme original	Quem já jogou a versão em disco não terá surpresas

DIFICULDADE: 86
QUALIDADE GERAL: 92

AMIGA

CD 32 SE PREPARA PARA A GUERRA

Mal acaba de chegar, o CD 32 da Amiga já dá o que falar. Mas não é só por causa do design do aparelho, que lembra muito o Mega Drive. De fato, o aparelho não pode ser considerado um computador, já que não possui drives, hard disk ou teclado. A maior semelhança é um diminuta memória RAM, que serve para armazenar dados, como uma bateria de jogos. Mas, como console doméstico, o aparelho, de grande memória, pode ser comprado por US$ 400, cerca da metade do preço de um 3DO. É claro que o que faz uma máquina são os jogos que ela roda. E nisso a Amiga leva a vantagem de ter suporte já de empresas famosas, como US Gold, Virgin, Ocean, Mindscape e muitas outras. Todas essas empresas estão trabalhando em cima de novos lançamentos, que devem chegar ao mercado como uma verdadeira avalanche. Entre os primeiros a chegar, **Passageiro do Futuro**, **Flashback**, **Dune**, **Sleapwalker**, **Jurassic Park**...

Zool é um dos poucos jogos já disponíveis para o Amiga CD 32

Os dinos vêm aí!

Passageiro do Futuro

MORTAL KOMBAT

Por essa poucos esperavam. Um dos maiores clássicos da pancadaria de todos os tempos está saindo para PC e Amiga e promete transformar seu monitor num desfile de golpes fatais dos lutadores digitalizados. A grande questão é se a Aklaim conseguirá dar jogabilidade decente a essa versão. O fabricante promete as mesmas emoções do arcade, mas é bom desconfiar. Afinal, deve estar claro ainda na cabeça de todos o fiasco que foi a versão de **Street Fighter II** para computadores. Os compradores do jogo, com promessa de lançamento para breve, receberão tatuagens. Resta esperar para conferir.

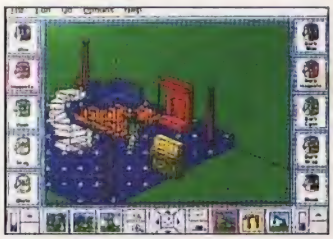
Será que vai faltar o sangue?

KID CAD

O JOGO QUE ENSINA BRINCANDO

Um grande avanço em jogos educativos. Assim pode ser definido este lançamento de Davidson & Associates. Uma dos maiores problemas nessa área sempre foi fazer algo que ao mesmo tempo divertisse e ensinasse. Kid Cad traz incríveis efeitos em 3 D para que a garotada brinque de "arquiteto". É possível construir desde ambientes internos até cidades. O problema é a dificuldade excessiva.

Pode-se construir de fazendas...



...ao detalhado interior de uma residência

3DO

ESCAPE FROM MONSTER MANOR

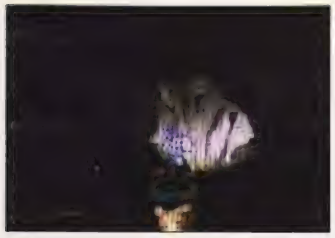
Este é o primeiro jogo da Electronic Arts para o 3DO, e vem no mesmo estilo de **Wolfstein 3D**, o clássico para PC. Da mesma forma, sua visão se restringe à própria arma (uma espécie de caça-fantasmas que precisa ser recarregada com frequência) e você necessita percorrer os infindáveis labirintos agora de uma casa mal-assombrada. Seu objetivo? Conquistar um talismã. O que mais impressiona no jogo são a suavidade dos movimentos, a textura dos gráficos e efeitos de transparência. O som não poderia ser muito diferente: a potência do CD foi aproveitada para urros, berros e arrastar de correntes. Mas o ambiente de jogo é muito cansativo, até mesmo para assombrações.

Ao ter essa visão, você já era

Demônios atravessam paredes

Cuidado para não virar caveira

Transparências arrasadoras



Há monstros em toda parte

Escape from Monster...

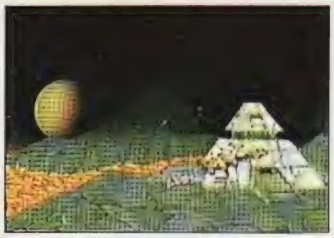
3DO	
AVENTURA - 1 JOGADOR BATERIA - JÁ DISPONÍVEL	
CD	
PRO Suavidade de movimentos e gráficos sofisticados	**CONTRA** Ambiente repetitivo e pequena diversidade de inimigos
DIFICULDADE: 76 QUALIDADE GERAL: 68	

TOTAL ECLIPSE

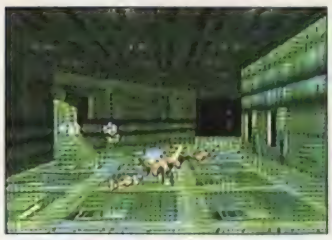
Uma aventura que leva você a fronteiras até então desconhecidas pelo homem, **Total Eclipse**, segundo jogo da Crystal Dynamics , é muito melhor que o primeiro da empresa, **Crash'n Burn**. São vinte diferentes mundos e ação que compreende 360°. Os mundos têm ligação através de túneis que apresentam uma qualidade gráfica de deixar qualquer um babando. Power-ups no caminho o tornam mais poderoso. Há várias opções de armas, como em todo jogo de tiro que se preze. **Total Eclipse** deve se tornar um dos mais populares títulos do 3DO. Pronto para a batalha?

Para fazer toda a tela girar, ...

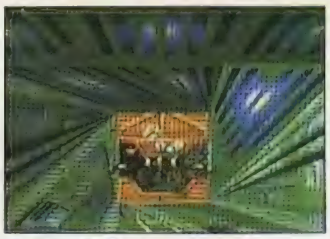
...execute uma curva fechada



Escala e rotação perfeitos



Após o túnel, uma tempestade



Os túneis ligam os mundos

Toda a perícia será necessária

Total Eclipse

3DO	
TIRO - 1 JOGADOR JÁ DISPONÍVEL	
CD	
PRO Gráficos jamais vistos num jogo de videogame	**CONTRA** Você pode se distrair com o visual e dançar
DIFICULDADE: 90 QUALIDADE GERAL: 94	

POWER CLUBE

Afinal lembraram dos críticos!

Teve crítico que até se emocionou com a homenagem postal. Mas não foi só isso. Pintou muito **Street** (só para variar) e até um clima meio romântico pro lado de Chun-Li e Ryu. A Marjô acha que eles formam um belo par. Garotas!

André Mattos Pereira
Guarulhos - SP

André Freitas de Alencar
Rio de Janeiro - RJ

Ricardo Piologo
Indaiatuba - SP

Reinaldo Yamada
Guarulhos - SP

PEGADINHA

Mês passado, o que estava errado só os mais observadores devem ter notado que o personagem Hans Solo tinha o nome de Luke no placar, em **Empire Strikes Back**. E nessa foto de **Actraiser 2**, o que tem de errado.

Será que o japa está pensando em abrir uma agência de turismo?

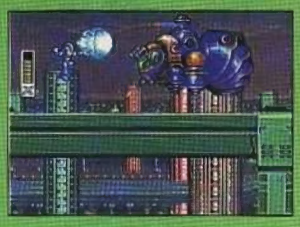
por Marcelo Kamikaze

Fatal Fury está com tudo. Além da versão Special estar detonando nas paradas apareceram muitos "goods". Este mês saíram placas de acrílico e telephone cards. No Japão ficha já era desde do tempo em que a Nintendo lançava baralhos. Mais: após os dois desenhos para TV com os personagens, agora entra em fase de produção o longa metragem para o cinema. Existem duas possibilidades para ver este desenho: uma é praticamente impossível e outra viável somente para aqueles que tiveram a sorte de nascer bastante abonados. A primeira delas é que o desenho venha para o Brasil e na segunda basta pegar um vôo e ir assistir lá, na terra do Sol Nascente! Será que vai dar?

Os personagens de Fatal Fury estão em todas, até em chaveiros

JOGO DO MÊS

MEGAMAN X



Finalmente chegou a versão 16 bits do Megaman! Marjorie mostrou que tem história e arrasou quase de prima. Kamikase achou todos os itens e passou tranquilo. Só Baby não sacou que Megaman precisa de cérebro. Claro, Lord adorou a música.

ESSA VAI COLAR

RECEBA EM CASA A CARTELA COM

10 ADESIVOS OFICIAIS DA COPA 94

DIMENSÃO DE CADA ADESIVO
95 x 60 mm

Preencha o cupom, e anexe cheque nominal à Mack Color Etiquetas Adesivas Ltda, no valor correspondente ao número de cartelas que você deseja, e envie para a Rua Francisco Marengo, 339 - Tatuapé - CEP 03313-000 - São Paulo - SP.

Nome _____

Endereço _____

Bairro _____ Telefone _____

CEP _____ Cidade _____ Estado _____

Quantidade de cartelas _____

APENAS CR$ 700,00 CADA

Se você não quiser recortar sua revista, mande seus dados. Seu pedido será entregue no seu endereço, sem nenhum custo adicional de postagem.

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME
MACK COLOR
(011) 941-4499

R. Francisco Marengo, 339
Tatuapé - CEP 03313-000
São Paulo - SP

Empresa oficial WorldCupUSA94 para etiquetas adesivas

BITMANIA

As novas do quarteto que não desafina em Nintendo

MK: Reconheço que foi uma tremenda mancada ter ficado daquele jeito na Bitmania do mês passado. Mas acontece que os gráficos de **Final Fantasy VI** são mesmo de deixar qualquer um meio catatônico e...

MJ: Xi...começou, acho que o japinha nunca mais vai ser o mesmo! Então vamos ver...

BB: Espera! Antes de mais nada eu preciso falar contar das novas que devem acender os ânimos da galera dos games. Vocês já se ligaram nos próximos lançamentos da Takara? Aquela do **Fatal Fury 2**.

LM: Ainda não ouvi nada não... mas deixa ver se o brother aqui consegue adivinhar. Valendo uma água de coco, tá bom, Baby? Hummmm. É jogo de pancada pesada, só pra variar um pouco. Levei ?

BB: Sem essa de bancar o esperto e querer se refrescar às minhas custas, falou! Mas é claro que rola um clima tipo bateu-levou. Os lançamentos são **Samurai Shodown** e **Fatal Fury Special**! Ou seja são mais duas oportunidades que vou ter para estripar todos os folgados no SNes! Aliás, **Samurai** foi eleito o arcade do ano no Japão, atrás do **Fatal Fury Special** e **Super Street Fighter**! E estão chegando ainda mais dois jogos de luta para o

Apesar do nome, mais lento que o antecessor...

Neo Geo. Um deles é o **World Heroes 2 Jet**! Viche Mary! E o outro é o **Fighter's History Dynamite,** da Data East o novo aliado da SNK.

MB: Está aterrissando também o novo **Ranma1/2** de luta! O desenho é um barato! E o **FX Trax** nos Estados Unidos vem com o nome de **FX Stunt Race**

Janne vira uma verdadeira fênix

Até Karnov está nessa

mas esse título ainda é provisório e possui 8 Mega, por enquanto. Já ouvir dizer até que o cart vai ter 32 Mega, fazer o quê. E ainda dizem que Fatal Fury 2 para SNes tem 12 Mega quando tem 20 Mega. Bye, moçada!

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shozi Ikeda

GAME POWER
ANO 2 - Nº 20 - FEVEREIRO DE 1994

REDAÇÃO
Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Matthew Shirts
Editor Assistente: Marcelo Morales
Chefe de Arte: Marco Aurélio Sismotto
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Secretário de Produção: Walmir Dionízio
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo di Palma
Assistente de Produção: Jaime de Lima

Consultores (textos): *Marcelo Camera,*
Consultores (jogos): *Akira Suzuki , Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano (mapas), Cássio Bloisi Oliveira,*
Consultores (fotos): *Antonio Rui*
Ilustrações: *Roko (capa)*

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zetune
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli
Propaganda e Promoção: Carlos Eduardo Guida, Ione Fabiano, Hiroko Sassaki

PUBLICIDADE
Supervisor: Antonio Cestaro
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contatos: Fabiana F. do Amaral Kerr
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

GAME POWER é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda.**Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 255; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263.

Distruibuida com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214. Publicado em língua espanhola sob o nome de **Videojuegos** na Colômbia, Venezuela, Ecuador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

ISSN 0104-2017

SUPER MÁQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica.

A "EuSou" traz prá você os super gabinetes Winners Champion para lojas e o Winners Boy para residências.

Winners Champion

A "EuSou" também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE, SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

Winners Boy

Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

Dê um

PAUSE

e recarregue a
energia no

Nenhum chefe de fase vai segurar você!